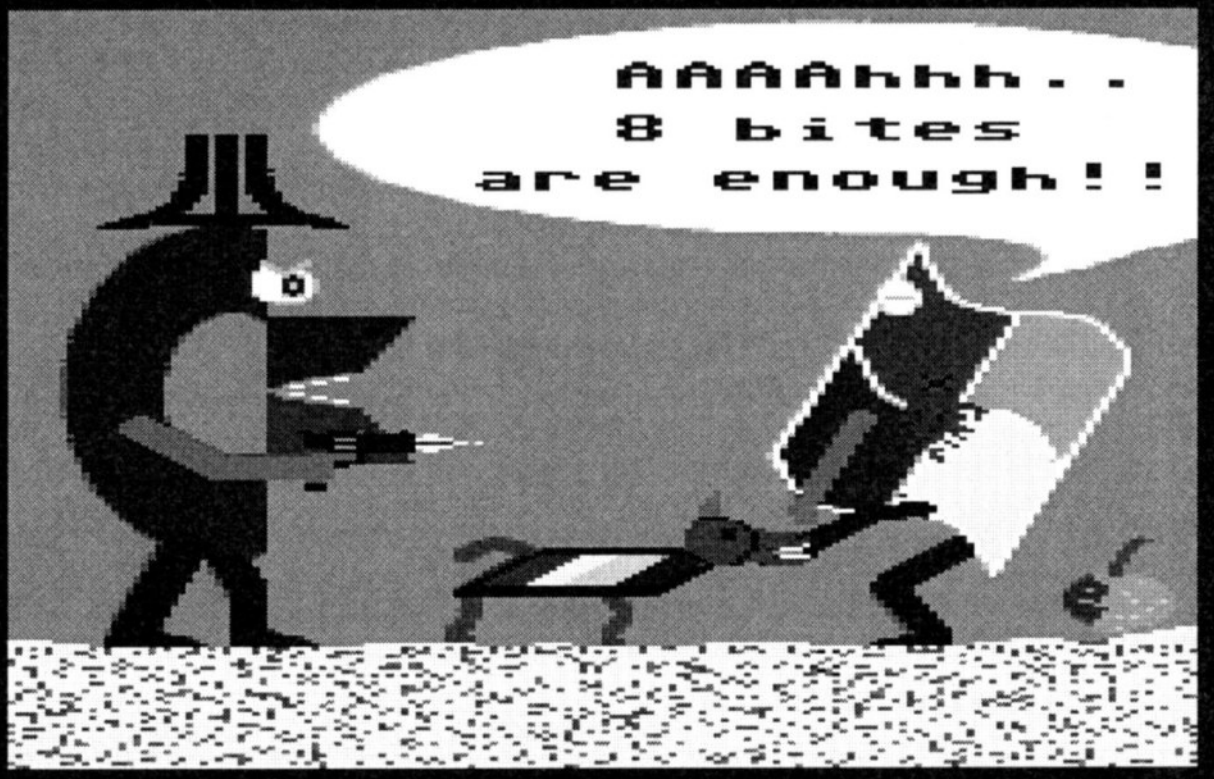
19.08.06

SUC-SESSION

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

Ausgabe 206 August 2006



Commodore-Mann, Atari-Hut und Sinclair-Hund. Screen auf C-64 von JSL/Protovision präsentiert bei der Forever 2006 in Trencin.

Bill Gates, zieh Dich warm an!

Wir lassen euch Windoof vergessen!

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis/Impressum/Preise	2	*Tips & Tricks*	14
Vorwort	3	*Buchbesprechungen*	21
Veranstaltungskalender	4	*20 Jahre Tetris*	25
News in Kürze	4	*Usertreffs*	26
Leserbriefe	11	*Wir sehen uns in Wittenberg!*	

Impressum

Der Spectrum-User-Club, vormals bekannt als Spectrum-User-Club Wuppertal, ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION und SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Beiträgen der Redaktion wie auch der Leser. Alle Leser sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB02 oder MS-DOS (Word oder reines Textfile) bzw. handschriftlich, per e-mail oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC-SESSION : Benjamin Versteeg, Iserelaan 6, NL 5627 GL Eindhoven Niederlande, e-mail:ben.versteeg@benophetinternet.nl

Redaktion SCENE+ : Mirko Seidel, Neenstetter Str. 20, 89183 Breitingen Telefon: 07340-929505

Erscheinungsweise : Unregelmässig, bis zu 6 x im Jahr

Internet SUC-SESSION: : www.sintech-shop.de/home/spectrum-user-club.html

Internet SCENE+ : www.lcd-one.da.ru, e-mail: ms-256-email@gmx.de

Wie wird man Mitglied

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ können zusammen oder einzeln abonniert werden.

Die Preise:	Einzelausgabe	Jahresabo (6x)
1) SUC-Session Magazin	3,00 •	16,00 •
2) SUC-Session Magazin als PDF-Download	1,50 •	8,00 •
3) SCENE+ Diskmagazin	2,50 •	12,00 •
4) SCENE+ auf Kassette	3,50 •	18,00 •
5) SCENE+ als TAP-Download	1,50 •	8,00 •

Unsere Magazine können beliebig miteinander kombiniert werden, wichtig ist nur dass wirklich eindeutig alles angegeben wird. Anmeldungen für unseren Download-Service sollten bitte per e-mail gemacht werden an: sintech@online.de.
Können per Scheck (Euro), PAYPAL oder Banküberweisung bezahlt werden. Konto-Nr. 3205069, BLZ 380 707 24 oder für EU-Transfers IBAN DE70380707240320506900, BIC: DEUTDEDB. Als Verwendungzweck bitte die Paketnummer(n) angeben, also z.B. Nr. 6 oder 2 und 5 oder wie auch immer. Neumitglieder sollten bei den Diskversionen der SCENE+ das gewünschte Format angeben, zur Verfügung stehen MB02+, Opus, +D und neuerdings auch D80/Didaktik. Wer zum Kombipaket z.B. noch eine weitere Disk oder Kassettenversion dazuhaben will, muss den entsprechenden Betrag dieses Abonummer dazu bezahlen. Bei Fragen einfach noch mal melden, per e-mail oder unter: 0711-775033.

Vorwort

Hallo an alle!

Dieses Mal wieder etwas verzögert, obwohl ich momentan mehr Zeit habe. Wie ihr vielleicht gelesen habt, bin ich Vater geworden (und die meisten Leute, die mich kennen, wissen, dass ich ein ziemlich stolzer Vati bin). Ich habe die rechtliche Möglichkeit genutzt, 2 Tage weniger in der Woche zu arbeiten, aber nur, weil meine Frau in einer Woche zuhause anfängt, diese zwei Tage zu arbeiten.

Abgesehen davon denke ich, dass es eine Menge Neuigkeiten zum Lesen gibt, darunter au[illegible]einige interessante Entwicklungen, wie die Frappr-Seite (http://www.frappr.com/wo[illegible]ofspectrum) für alle Sinclair- und Sam-Freunde, außerdem finden mehr und mehr Treffen statt, und ich glaube, dass ich von den kommenden HCC-Tage in Holland hören werde, wo die Sinclair-Nutzer-Gruppen eine einzigartige Vereinigung mit den MSX- und P2000- Nutzer-Gruppen versuchen werden und eine große Retro-Seite zum Treffen erstellt haben.
Ich arbeite noch am MB04-Interface und wurde etwas zurückgeworfen, da der PCB-Hersteller meine Eagle-Datei nicht lesen konnte, aber ich arbeite noch daran.

Forum
Thomas hat gesagt: Ich habe mich übrigens im Forum angemeldet, aber ich bin enttäuscht, da sind bis jetzt kaum Besucher. Vielleicht müssen wir mehr Werbung dafür machen.
Also, Thomas und ich wunderten uns, warum so wenige Menge Leute das neue Forum nutzten: www.benophetinternet.nl/hobby . Ihr könnt freiwillig Mitglied werden und ich mag sicherlich einige Beiträge über Dinge, die auch euch interessieren. Wenn ihr möchtet, dass mehr Kategorien erstellt werden, könnt ihr mir eine private Meldung im Forum senden.

Neue Artikel
Ich hätte einige Leute privat zu den neuen Artikeln einladen sollen, die ich vor einigen Au[illegible]ben angekündigt hatte:
Me[illegible]Spectrum - über deine Erfahrung mit Spectrum-Computern. Welche Gedanken hast du bei deinem Hobby? Wie hat es begonnen? Füge Abbildungen, Beschreibungen und alles hinzu, dass du anderen über dein Hobby mitteilen möchtest!
Mein Hobbyraum - wo findet dein Hobby statt? Wir sind sehr interessiert an deinen Nebenraum- / Scheunen- / Dachbodenbeschreibungen und -abbildungen, also setze einige Batterien in deine digitale Kamera ein! Wenn du in der Lage bist, eine Karte deines Hobbyraumes zu zeichnen, bitte tue es.
Interview mit... - wir werden versuchen, einige weithin bekannte Leute der Spectrum-Gemeinschaft zu interviewen. Wenn du Ideen hast, wem man Fragen stellen könnte und du seine (oder ihre) Kontakt-Adresse besitzt, bitte schicke sie uns, und möglicherweise kennst du einige nette vertraute Details über sie!
Anwendungsbeschreibungen deines Hobbyraums werden besonders geschätzt, also mach' einige Fotos deines Spectrum-Schreibtisches und schreib' etwas darüber!

Ich bin der erste in dieser Ausgabe... (ein wenig nervös)
Viel Spaß!

Ben Versteeg

Veranstaltungskalender

***Jeden 2. und 4. Mittwoch 20.00 Uhr* – Sinclair- & Sam-Treffen**
Ort: „Bovenveen" Voorburg, Niederlande
Informationen: www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/index-dui.htm

26 - 27.08.2006 ***Spectrumania in Wittenberg***
Ort: Wittenberg, Sachsen-Anhalt, Deutschland
Informationen: http://www.womoteam.de/Clubtreffen/Wittenberg_2006/wittenberg_2006.html

16.09.2006 ***Sinclair- & Sam-Treffen***
Ort: Camminghalaan 2, Bunnik bei Utrecht, Niederlande
Informationen: www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/index-dui.htm

30.09.2006 ***Joyce trifft Speccy & Sam***
Ort: Restaurant Margarethenkreuz, Ittenbach, Deutschland
Informationen: www.joyce.de/ag/klubtreffen.htm

30.09 – 01.10.2006 Classic Computing 2006
Ort: Alte Weberei, Vechteaue 2, Nordhorn, Deutschland
Informationen: www.amiga-event.de

24 - 26.11.2006 ***HCC Dagen***
Ort: Utrecht, Die Jaarbeurs, Niederlande
Informationen: www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/index-dui.htm

Auf Raww.org waren die meisten Treffen der Demoszene verzeichnet, auch mit einigen Details. Hier einige Nachträge zu den letzten Parties:

Forever 7
Ergebnisse und Downloads der Forever 7 sind auf http://www.zxdemo.org/ einzusehen. Bilder der Party sind auf der offiziellen Forever-Seite http://forever.zeroteam.sk/ sowie auf der Seite von 3SC zu sehen: http://hvge.sk/foto/forever7
Vielen Dank an Hvge/3SC.

Raww.orgy
Bilder und Resultate der britischen Raww.orgy Party sind jetzt online: http://party.raww.org/

News in Kürze

Neuigkeiten aus aller Welt

Eine Meldung von Mr Beep
http://republika.pl/mister_beep/results.html
„Hallo zusammen!
Der Wettbewerb ist jetzt vorbei, aber du kannst immer noch abstimmen, wenn du möchtest. Von Zeit zu Zeit aktualisiere ich die Resultate.

Die Ergebnisse gibt es hier: http://republika.pl/mister_beep/results.html

6-Kanal-AY-Lied: Madonnas HungUP
http://homepage.mac.com/iuzlik/forever7/FileSharing13.html
„Dieses ist eine ganz besondere Cover-Version von Madonnas Hit HungUP für den ZX Spektrum 128 und seinen AY-Chip. Außerdem handelt es sich tatsächlich um 6-Kanal-Musik - 2x AY!"
Du kannst das großartige mp3 dort downloaden!

GP2X Handheld-Spielkonsole
http://tweakers.net/nieuws/42770
http://www.gp2x.com/

Su[redacted], wenn der ZX Spectrum in den Neuigkeiten über die Handheld-Spielkonsole GP2X erwähnt wird (Tweakers.net). Gut, es handelt sich nicht um den ZX Spectrum an sich, aber wenn du 184 Euro bezahlst, erhältst du eine GP2X-Konsole mit einem Spectrum-Emulator ;)

Nachrichten von: WOS ***http://www.worldofspectrum.org***

Umfasst Neuigkeiten bis 29. März

Hauptnachrichten
Neue Marke erreicht: WOS hat jetzt mehr als 150.000 Dateien im Archiv!

Ich (Martijn v.d. Heijde) dachte, dass es lustig sein könnte, eine Karte von allem Specchums weltweit zu erstellen, auf Frappr: ***http://www.frappr.com/worldofspectrum***
Bitte tritt bei und pinne dich an!

29. März *http://www.worldofspectrum.org/utilities.html#other*
Tony Thompson veröffentlichte TommyGun v0.8.7 (PC/Windows).
Der Bild-Editor TommyGun wurde überarbeitet, um mehr Möglichkeiten einzuschließen. TommyGun ist jetzt ein neuer Spiel-Editor zum Erstellen von kachelbasierten Spielen auf dem ZX Spectrum. Der Editor erlaubt dem Benutzer, unterschiedliche Bildtypen wie Kacheln, Sp[redacted]s, Screen$, Buchstaben und UDGs zu erzeugen. Er beinhaltet zurzeit einen Bild-Editor und einen kachelbasierten Karten-Editor. Zukünftige Versionen enthalten Editoren zum Codieren, für Sound und Aktionen. Die gegenwärtige Version enthält Unterstützungen für den Amstrad CPC und Commodore 64.
28. März http://www.worldofspectrum.org/utilities.html#other
Paolo Ferraris schrieb BIN2REM (PC/Windows).
Es setzt ein Maschinencode-Programm in die REM-Anweisung eines selbstausführenden BASIC-Programmes ein. Das BASIC-Programm wird dann in eine TAP-Datei eingefügt.
22. März *http://www.worldofspectrum.org/emulators.html#amiga*
Dmitriy Zhivilov veröffentlichte ZX-Live v0.33 (Amiga).
Dieser Emulator akzeptiert .SNA, .Z80, .TAP, .TRD, .SP und .ZX-Bilder als auch .SCR-Dateien.
20. März *http://www.worldofspectrum.org/utilities.html#other*
Na_th_an schrieb Blocky Graphs (PC/Windows).

Ein Dienstprogramm zum Umwandeln eines 64 x 40 Bildes (8 Farben) in ein niedrig aufgelöstes Bild in BASIC (durch das Verwenden von PRINT). Es ist für Textabenteuer gedacht, die in BASIC entwickelt werden.

11. März *http://www.worldofspectrum.org/emulators.html#pcwin*

Vladimir Kladov veröffentlichte EmuZWin v2.7 Ausgabe 2.8 (PC/Windows)

Lies den Bericht in dieser Ausgabe der SUC-Session!

4. März *http://www.worldofspectrum.org/utilities.html#databases*

Claus Jahn veröffentlichte ZX-Explorer v1.1.0.2 (PC/Windows)

Das Datenbankmodul der ZX-Module. Es gibt nicht zu knapp Erstaunliches, mit vielen einzigartigen Eigenschaften wie die Miniaturbildansicht.

3. März

http://www.worldofspectrum.org/utilities.html#ay

Sergey Bulba veröffentlichte den AY-3-8910/12 Emulator v2.8 (PC/Windows).

Ein ausgezeichnetes Abspielprogramm, das alle Datei-Formate akzeptiert, OUT, ZXAY, STC, ZXS, ASC, YM (YM2, YM3, YM3b, YM5 und YM6), VTX, PSG, EPSG, STP, FTC, FLS, PSC, PSM, PT1, PT2, PT3, SQT, GTR, FXM, AY (EMUL und AMAD) und AYM, plus verschiedene andere Formate wie MP3, MOD, MID, CDA und so weiter.

Dieses Dienstprogramm kann mehr als ‚nur' Musik abspielen. Es kann auch zum Konvertieren zwischen Formaten und zum Rippen von Musik aus einem breiten Bereich von Spectrum-Datei-Formaten verwendet werden!

Interessierte Leute können den Quelltext dieses Players auf Sergeys Webseite erhalten.

Für alle 2.x Versionen ist auch der Skin-Manager II erhältlich! (und verschiedene Skins sind auf Sergeys Seite vorhanden).

28. Februar

http://www.worldofspectrum.org/emulators.html#pcwin

M.E.S.S. v0.104b ist vor einiger Zeit veröffentlicht worden (PC/Windows)

Es emuliert alle Sinclair-Rechner (einschließlich ZX80/ZX81) plus eine Menge anderer Maschinen (wie CPC, MSX oder C64-Arten)

Es läuft auf verschiedenen Betriebssystemen - das obige Download bezieht sich auf die PC-Version. Es existiert auch eine Macintosh-Version.

25. Februar

http://www.microhobby.com/zxsf/pagina_1.htm

Ignacio Prini García veröffentlichte ZXSF Ausgabe 6, als PDF herunterladbar.

28. Februar

Wilko Schröter scannte die Cover der Bücher 30 Hour Basic - ZX81 Edition, The Family Computer Book, A Guide to Playing The Hobbit, Schlussel zum Mikrocomputer und Your First BASIC Program. Wir kennen Wilko, beschäftigter Kerl;)

16. Februar

Wilko Schröter OCR'te das komplette Buch Spectrum Graphics und lieferte jedes der enthaltenen Programme im BAS-Format (für BASin) und zusammen als TZX-Datei.

Mehr von unserem eigenen SUC-Session-Team-Mitglied!

13. Februar

http://www.whitecloudsoftware.com

White Cloud Software veröffentlichte Spectrian v1.60 (Symbian-Reihe 60 und UIQ-Telefone).

10. Februar

http://www.worldofspectrum.org/emulators.html#palmos

Alberto Ordóñez schrieb einen neuen Emulator, ZX68 (PalmOS).

Ein ZX-Spectrum-Emulator für auf den Motorola 68000 basierende Computer.

7. Februar
http://www.worldofspectrum.org/emulators.html#pcrus
Alex Makeev veröffentlichte ZXMAK.NET v0.5 (PC/Russisch). Ein Emulator, der Microsoft .NET Framework verwendet.
http://www.worldofspectrum.org/emulators.html#gp2x
Hermes PS2R erreicht eine neue Plattform mit GP2Xpectrum (GP2X).
1. Februar
http://www.worldofspectrum.org/emulators.html#pcwin
Paul Dunn veröffentlichte BASin Ausgabe 13 (PC/Windows).
Nicht streng genommen ein Emulator, aber eine Spectrum-BASIC-Entwicklungsumgebung, für 48K und 128K! Es kann in .tap und .tzx Dateien abgespeichert werden, so dass mit BASin erstellte Programme auf Emulatoren laufen.
30. Januar
http://www.worldofspectrum.org/utilities.html#databases
Claus Jahn veröffentlichte:
ZX-Explorer v1.1.0.1; das Datenbankmodul der ZX-Module. Es gibt nicht zu knapp Erstaunliches, mit vielen einzigartigen Eigenschaften wie die Miniaturbildansicht!
ZX-Editor v1.1.0.1; der BASIC-Editor der ZX-Module. Kommt mit einer kompletten Spectrum-BASIC-Syntaxüberprüfung
und
ZX-Paintbrush v1.2.0.2 (PC/Windows); der Screen-Editor der ZX-Module. Ein voll ausgewachsenes Zeichenpaket zum Erstellen/Ändern von SCREEN$-Dateien.
28. Januar
http://www.worldofspectrum.org/emulators.html#pcrus
SMT veröffentlichte UnrealSpeccy v0.34 beta (PC/Russisch).
Dieser Emulator emuliert den Pentagon, benötigt Windows XP und unterstützt .Z80/.SNA/.TAP/.TRD/.SCL/.FDI und die meisten der .TZX Formate.
Die Windows 9x-Unterstützung (W95/98/ME) wurde in den neuen Versionen gestoppt. Wenn du Windows 9x laufen lassen hast, musst du v0.22b behalten.
22. Januar
http://www.worldofspectrum.org/utilities.html#crossass
Aprisobal gab SjASMPlus 1.06 RC1 heraus (PC/Windows und FreeBSD).
Ein Z80-Kreuzassembler. Kann SNA-Snapshots erzeugen, hat eine Dokumentation auf Englisch und Russisch und ist mit Beispielprogrammen ausgestattet.
21. Januar
Wilko Schröter scannte die Cover der folgenden (wiederveröffentlichten) Bücher:
49 Explosive Games for the ZX81, 49 Explosive Games for the ZX Spectrum, Astronomy on Your Computer, BASIC: Dateien, Listen und Verzeichnisse, BASIC-Spiele Selbst Erdacht auf dem Sinclair ZX81, La Conduite du ZX81, Elementary PASCAL, Exploring Artificial Intelligence on Your Spectrum+ and Spectrum, Exploring the Sinclair QL: An Introduction to Superbasic, First Steps in BASIC, First Steps with Your ZX81, Games for Your Sinclair QL, Games of Action and Excitement for Your ZX Spectrum, Hardware Erweiterungen fur den ZX81, Information Revolution, Introducing LOGO, Machine Language Programming Made Simple for Your Sinclair, Mastering Your Timex Sinclair 1000 Personal Computer, Mathematics on the Sinclair QL, Programmieren mit BASIC, Programming the Z80, QL Superbasic: The Definitive Handbook, Quick QL Machine Language, Quill, Easel, Archive & Abacus on the Sinclair QL, Schnelles Rechnen mit dem ZX81, Sinclair Archeology: The Complete Photo Guide to Collectable Models, The Sinclair QL Companion, Spectrum Adventures: A Guide to Playing and Writing Adventures, Spectrum BASIC-Abenteuer Band 1: Der Fremde Planet, Spectrum Graphics, The Spectrum Programmer, Step-by-Step Programming ZX Spectrum

Book 1, SuperBASIC fur den Sinclair QL, Textverarbeitung mit QUILL auf dem Sinclair QL, The Timex-Sinclair 1000 BASIC Handbook, The Timex-Sinclair 1983 Directory, Timex/ Sinclair Computer Program Writing Workbook, Usborne Guide to Computer and Video Games, ZX Spectrum+ User Guide und Zaubern mit dem ZX81.

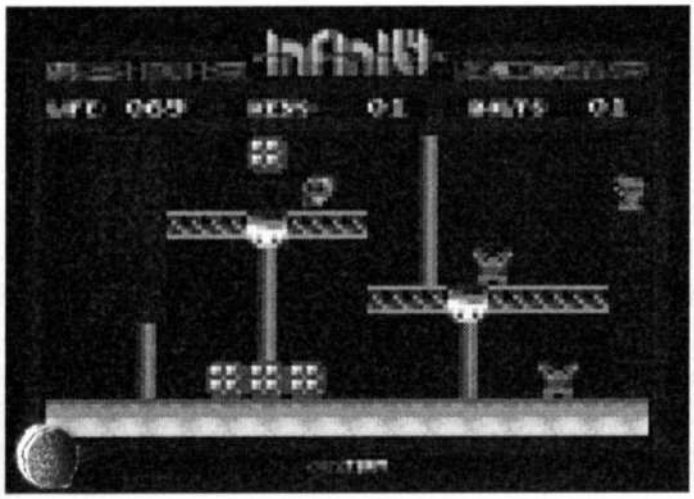
Der Kerl erledigt wirklich eine Menge Arbeit!
Verschiebst du Berge, Wilko?

Neuigkeiten von: raww.org *http://www.raww.org*

Der gesamte Text wurde von der Webseite zitiert.

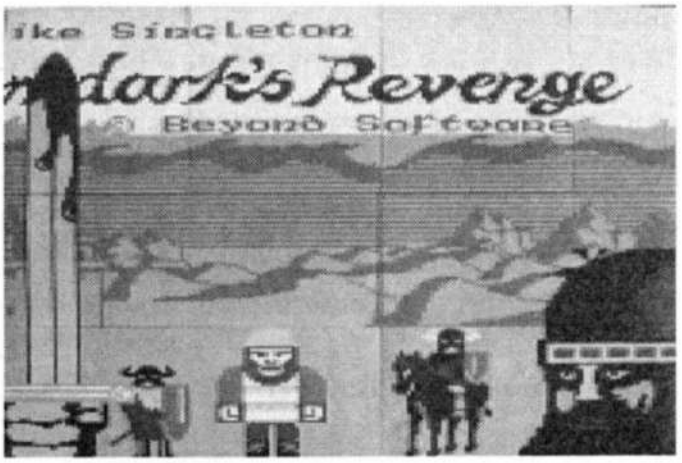
23. März
http://www.zxgoldenyears.com/
Ich habe nur gerade in den WOS-Foren bekannt gegeben (dank eines zufälligen Threads), dass das bevorstehende ZX-Kaffeetisch-Buch ein Beispielkapitel zum Herunterladen besitzt. Es ist unredigiert, so dass es einige Tippfehler enthalten wird, aber es ist des Lesens wert.
Andrew Rollins scheint eine große Arbeit zu erledigen - und es ist ein glücklicher Zufall, dass das erste Spiel im Beispielkapitel Acedemy ist, was einfach rockt!
16. März
http://www.gp2x.com/
Ein Kumpel war am Werk und portierte AYLet auf die GP2X-Handheld-Konsole. Ja, Chiptöne für unterwegs, aber ich habe noch keinen Download, weil es momentan noch eine Kommandozeilen-Anwendung ist, aber ich habe es gehört und es klingt schön. Ich werde die Anwendung hierher schicken, sobald eine bessere Schnittstelle geschrieben worden ist. Gut gemacht, Dr.Parker.

13. März
http://blibbblobb.blogspot.com/2006/03/blibb-blobb-episode-009.html
Podcasts, oder wie ich sie nenne, mp3-downloads, sind populär, so dass es ist keine Überraschung ist, dass ein Chipton-podcast im Internet auftauchte. Blibb Blobb l[illegible] tatsächlich seit ungefähr 3 Monaten, aber erst jetzt hat Yerzmyey eine Episode seiner ZX-Musik gewidmet, so dass jedermann damit belästigt wird, seine Aufmerksamkeit darauf zu lenken. Tatsächlich war ich überrascht, dass niemand zuvor erwähnte, dass die erste Episode im zurückliegendem Dezember AY-Riders-Special war. Großartig. (Ich warte jetzt darauf, dass Gasman herausstellt, dass er diese Nachricht bereits bekannt gegeben hat und ich es übersehen habe).
Super-Material, und da die podcasts mit über 30Mb für jede Datei daherkommen, ist es eine nette Art, deine schmerzende Bandbreite zu massieren.
11. März
http://cezgs.computeremuzone.com/ficha.php?id=10
Ein neues, hübsches Spiel ist aus Spanien veröffentlicht worden: Infinity. Du musst alle Schlüssel nehmen und alle Schlösser öffnen, um das Arcadespiel zu beenden.



9. März
http://onebitmusic.com/
Hier ist eine Seltsamkeit von Mister Beep von den Ein-Bit-Beeper-Tönen gesendet worden. Es handelt sich um eine Webseite mit dem Namen, erm... onebitmusic.com. One Bit Music ist ein Projekt von dem Musiker und Grafiker Tristan Perich, wobei er etwas soundgenerierende Elektronik in eine CD-Hülle steckt. Die Elektronik spielt einen Stapel Tracks durch eine Standardklinkenfassung, mit einer Taste zum Überspringen von Tracks. Trotz der Stereo-Musik wird alles im Ein-Bit-Sound erzeugt, gerade wie beim ZX-Beeper, und klingt geisterhaft ähnlich unserer geliebten Beep-Box (überprüfe einfach die mp3's auf der Seite).
Theoretisch sollte sie jetzt in deinem örtlichen Musikgeschäft erhältlich sein.
2. März
http://www.zx81stuff.org.uk/spectrum/hama.html
Simon Holdsworth ist ein Mann mit einer Mission - den Lade-Bildschirm von Doomdark's Revenge aus 49.152 Miniperlen zu erstellen. Er macht bei dem Mammutprojekt gute Fortschritte und hat bereits einige auffallende Bilder zum Vorzeigen.

Orginal



Mit Perlen

27. Februar
http://bulba.at.kz/
„Zum Festhalten. Habe ich das richtig gelesen?" denkst du. Ja, es ist zutreffend, Sergey hat den v2.8-Zweig des AY-Emulators aus der Betaversion heraus genommen. Die Änderungsbemerkungen (jetzt im Windows .hlp Format) listen die vorgenommenen

Änderungen seit v2.7 auf, so dass einige Änderungen dabei sind, die wir in der Menge der Betaversionen gesehen haben. Weil es eine lange Aufstellung ist, liste ich die Änderungen hier nicht auf. Faulheit siegt!

13. Februar

http://tvcream.squarespace.com/a-z/

Ich habe auf der Arbeit einen Link für die neue "Spielzeug"-Seite auf tv.cream, der Seite über alte TV-Programme, zugeschickt bekommen. Ich habe mich gerade herumgeschaut, auf der Suche nach Informationen über Dinge wie "Big Trak" und seinesgleichen, als ich etwas ganz Spezielles am Ende der A-Z-Liste fand. Yeah, es gibt keinen Preis fürs Erraten, es handelt sich um den ZX Spectrum. Amüsanter weise gibt es kein Zeichen von einem C64. Hmm. Vielleicht lohnt es sich zum Lesen. Oder vielleicht auch nicht. Jedenfalls ist die Seite weit davon entfernt, dir etwas Neues zur Unterhaltung mitzuteilen, aber ich dach[illegible] es ist erwähnenswert.

http://www.zxspin.co.uk/

Eine sehr schnelle Anmerkung über die neueste ZX-Spin-Test-Version. Das war es. Ende der Meldung.

9. Februar

http://www.zxbada.bbk.org/

Ein neuer italienischer ZX Spectrum-Klon (nach „Chrome") hat das Alpha-Stadium erreicht: es ist ZX Bada Loc (was „ZX erstaunlich schnell" im lokalen Modena-Jargon bedeutet).

Eigenschaften: Z84C Prozessor bei 3.5, 7 und 21 MHz & 128k RAM & 32k ROM & 115k2 serielle Schnittstelle.

Es gibt keinen „Speicherstreit": dies ist der Grund, warum er so schnell ist.

4. Februar

http://www.mygp2x.com/blog_comment.asp?bi=425&m=2&y=2006&d=1&s

Ein Arbeitskollege von mir hat gerade einen gp2x erhalten, die „Nachfolge"-Konsole zum gp32 (die Namensgebung scheint ungewöhnlicher weise rückwärts zu verlaufen). Natürlich habe ich ihn überredet, den neuesten Port des Fuse-Emulators auszuprobieren. Um ehrlich zu sein, gibt es nicht viel mehr zu sagen, als dass du, wenn diese süße kleine Handheld-Konsole besitzt, den Port ebenfalls ausprobieren solltest. Ich werde diese Seite auf weitere Updates hin im Auge behalten. Hmm.

http://www.8bc.com/sinclair/DOWNLOAD/index.htm

Auf das letzte Update der MB-HDD-Spezifikationen folgend kommt EasyHDD von 8-Bit Company. LMN von 8BC hat mir dies tatsächlich schon vor ungefähr einer Woche mitgeteilt, aber ich vergaß es, bekannt zu geben * Husten *. Das Ziel der Software ist es, einen einfachen Weg zur Konfiguration deines MB02+/IDE-Systems zur Verfügung zu stellen. In erster Linie zur Nutzung mit CF-Karten entwickelt, ist der Zweck "den Nutzern die einfache Konfiguration und Partitionierung von CF-Karten zu erlauben, sowie Daten auszutauschen, ohne die Einfachheit des Betriebs zu opfern."

Es sieht so aus, dass diese Zielsetzung auch erreicht wurde - einmal geladen, werden die Laufwerks-Buchstaben in BS-DOS für jedes gefundene Gerät hinzugefügt und machen dadurch Nutzung dieser in Verbindung mit den MB02-Floppylaufwerken ziemlich transparent.

Ich habe die Spezifikationen des Systems hier im pdf-Format kopiert. Zweifellos Anschauens wert, wenn du eine zusätzliche MB02-Unterstützung für dein MB02 suchst.

20. Januar
http://busy.speccy.cz/
Teils wegen des Mangels an Neuigkeiten und teils weil ich gerade aus der Kneipe gekommen bin, dachte ich, dass es erwähnenswert ist, dass BusySoft wieder eine Webseite auf speccy.cz hat. Die Seite hat verschiedene (leicht veraltete) Informationen, aber was sich dort befindet, ist Top-Material. Ich mein... dass es Busy ist, worüber wir sprechen.
Ich verstehe kein Tschechisch, aber bei einigen zufälligen Link-Klicks habe ich etwas gutes Material gefunden, einschließlich eines Berges an OP-Code-Informationen (schau' auf die übergeordnete Seite für anderes Z80-Material) von Busys Software. Es ist Anschauens wert, wenn du ein MB02+ besitzt oder auch vage an der Demoscene interessiertet bist. Ich hoffe, den Burschen zu treffen und ihm ein Bier zu bezahlen. Nun überprüfe seine Seite. G[redacted]weiter. Tue es, bevor ich dir in den Arsch trete! Entschuldigung, ich habe getrunken.

Leserbriefe

Leider war der Leserbrief-Eingang etwas wenig die letzten Monate. Sehr schade, ist das doch eigentlich die wichtigste Rubrik. Einerseits sorgte der schöne Sommer und die vergangene WM natürlich für wenig Lust auf Computerabende, andererseits könnte ich mir aber auch vorstellen das einige Mitglieder verwirrt sind, ob sie nun Ben oder mir (Thomas) schreiben sollen. Daher nochmal zur Aufklärung: Diese Briefkasten-Rubrik bleibt eigentlich in meiner Hand. Ihr könnt also weiter an mich schreiben. Es ist aber egal, wenn ihr auch Ben schreibt, wir arbeiten zusammen und genauso wie ich Artikel an ihn weiterleite, wird er Leserbriefe an mich weiterleiten. Ihr könnt also wieder loslegen.

Beginnen wollen wir mit einer E-Mail von Klaus an Ben:
Hallo Ben, habe gerade die neue SUC-SESSION durchgelesen; Cool, nach so kurzer Zeitwieder eine Ausgabe zu erhalten. Zur Reaktion von Thomas auf Martin Good,s Beitrag möchte ich nur eines anmerken; EASY-HDD ist kein Bausatz, sondern eine Softwareentwicklung für das HDD1 und HDD2 IDE Interface, das von 8bc vertrieben wird. Es ermöglicht einen leichteren Anschluß einer CF-Karte, weil der Vorgang weitestgehend automatisch abläuft, ohne das man sich selbst um die Anlegung der Laufwerke etc. kü[redacted]ern muß. Diese Software ist aber nicht für das IDE-Interface, welches Thomas ve[redacted]uft hat gedacht, sondern nur für das HDD1 und HDD2.
Bis jetzt ist es mir noch nicht gelungen, .Z80 - Files ins MB-02 gelden zu bekommen. Es erscheint immer die Meldung:" File too short", egal was ich anstelle; ob mit dem NMI 1.31n Menü oder mit Z80 run. Hat das schon
jemand erfolgreich praktiziert ? Auch würde ich gerne den Inhalt der einzelnen Laufwerke ausdrucken können,
doch es klappt irgendwie nicht.
Ich betreibe nun schon fast ein halbes Jahr eine 512 MB CF-Karte am MB-02. Und bis jetzt hat alles perfekt funktioniert, kein Datenverlust und sonstiges ist aufgetreten. Letzte Woche habe ich nun noch ein Slimline CD-
Laufwerk eingebaut. Das stammt von nem alten Laptop. Hab mir einen IDE Adapter für Slimline Laufwerke besorgt und das Ganze als Slave-Laufwerk mit an das IDE-Interface angeschlossen. Damit das klappt, mußte ich vorher noch auf der Adapterplatine eine Lötbrücke von Csel nach Masse auftrennen, weil Jumper gibt es bei Slimline Laufwerken nicht mit denen man auf Master oder Slave konfigurieren kann. Dann noch eine Audioverbindung hergestellt vom CD-Laufwerk zum ACB- Sound-Ausgang des Speccy +2 gelegt (über Kondensatoren entkoppelt).

Das Programm für den CD-Player habe ich mir von www.volny.cz/speccy/runtergeladen. Steht bei Downloads unter cdplay.zip.
Das Laufwerk läßt sich mit dem Programm perfekt steuern, auch die CD-Lade öffnen/ schließen (schließen geht bei Slimeline natürlich nicht). Wenn es einmal gestartet ist, kann man es im Hintergrund laufen lassen und somit
auch Musik hören, wenn andere Programme wie z.B. Discobolos oder Tasword ausgeführt werden.
Falls mir jemand bei den oben angeführten Problemen helfen kann, bitte ne Mail schicken an: klaus-ontour@t-online.de
Das solls für heute gewesen sein
Tschüß Klaus

Hallo Klaus, freut mich, das du dich so intensiv mit dem MB02 und Weiterentwicklungen beschäftigst, das du mittlwerweile auch mich korrigieren kannst. Von dem HDD1 und HDD2 Interface wusste ich nichts bzw. bin davon ausgegangen, das es sich um dasselbe Interface handelt, das wir auch als Bausatz verkaufen, mit dem Unterschied, das es sich um eine fertige Platine handelt. Ich bin auch immer noch der Überzeugung das es eigentlich so ist und somit die EASY-HDD Software laufen müsste. Schliesslich stammt unser Bausatz ja auch vom selben Entwickler.
Der Einsatz von CF-Karte ist natürlich auch sehr interssant. Eine CF-Karte kann auch leicht auf dem PC rückgesichert werden, so ist man immer vor dem Verlust seiner sämtlichen Spectrum-Daten gefeit. Ich hoffe, das noch viele Spectrum-User IDE-Interfaces in Zukunft nutzen werden und am besten eine CF-Karte anschliessen. Betriebssystem wie z.B. für DIVide-Interface unterstützen ja sogar TAP und Z80 – Formate vom Emulator.
Mit dem CD-Player im Hintergrund laufen lassen meinst du sicher, das der CD-Player weiterläuft, auch wenn du das Programm schon resetet hast und etwas anderes machst. Das ist wohl wahr. In diesem Falle hat das CD-Rom Laufwerk aber natürlich nur eine Walkman-Funktion. Es wäre schön, mal noch andere Einsatzzwecke zu sehen.
Was die Z80 Files angeht, bitte nicht vom PC mittels Discobolos kopieren, sondern ein anderes Programm verwenden, das glaub ich MSDOS heisst. Den die „Z80" Software auf dieses Kopierprogramm ausgelegt, das die Files in einem bestimmten Format kopiert.

Bernd Reiher schrieb uns:
Hallo Thomas, werde das Abo für ein weiteres Jahr verlängern. Ich nehme:
1. Suc-Session Magazin als PDF-Download für 8•
2. Scene+ als TAP-Download für 8•
Bitte schick mir die Adresse und das Codewort zu. Den Betrag von 16• werde ich in den nächsten Tagen überweisen. Gruß
Bernd

Hallo Bernd, die SUC-Session wird mittlerweile als E-Mail Anhang ohne Codewort verschickt. Flatrate machts möglich. Danke für das Verlängern der Abos, auch wenn die SCENE+ ja nicht fällig gewesen wäre, hier lief dein Abo noch für 6 Ausgaben. Egal, es wird alles deinem Mitgliedskonto gutgeschrieben. Als Alternative könnte ich ja

gleich dein SUC-Session Abo auf 2 Jahre erweitern da ich bezweifle, das dieses Jahr mehr als 2 Ausgaben der SCENE+ erscheinen werden.
Wenn du die Codewörter für den Download von älteren Ausgaben willst, dann sag mir Bescheid.

Hallo Thomas,
mein Name ist Franz Large. Ende Februar erhielt ich die SUC-SESSION Ausgabe 204. Danach überwies ich am 1.3.2006 16• für das Jahr 2006 (Paket Nr. 1). Kurze Zeit später kam SUC-SESSION Ausgabe 205 mit dem „Mahnzettel" „Dein Abo auf unsere Clubzeitschrift .....". Meine Vermutung ist nun, dass eine Überschneidung aufgetreten ist ([illegible]transfer - Versand des Heftes)und das Geld sich bereits auf dem Spektrum-Konto befindet. Sollte dies nicht der Fall sein, so sende mir bitte eine e-Mail, da ich ja weiterhin Clubmitglied und Bezieher der SUC-SESSION sein möchte.
Viele Grüße, Franz Large

Hallo Franz, ja, wir waren schnell mit 2 Ausgaben nacheinander. Mit dem buchen der Zahlungseingänge waren wir nicht so schnell...Dein Betrag von 16 Euro ist aber eingegangen. Richtigerweise hast du nur das Abo 1 verlängert, das Abo für die SCENE läuft ja noch.
Danke jedenfalls und wir freuen uns, das du weiterhin dabei bist.
Gruß, Thomas

Robby hat wirlich grosses vor:
Hallo Thomas, ich habe mich genauer in die Thematik der PAL-Chips vom +D und Disciple eingelesen. Bruce Gordon hat das Disciple entwickelt. Die original Gleichungen sind leider verloren gegangen. Sie waren auf einer Diskette. Man möge Bruce Gordon prügeln...
Er wäre bereit (hätte er die original Gleichungen noch) diese kostenlos ins Internet zu stellen.
Die Files auf worldofspectrum sind keine originalen. Dem Holländer Rudi Biesma g[illegible]g es mit einem speziellen Gerät zu Hause, logische Pegel an den PAL anzulegen und er konnte dann Rückschlüsse auf die Fusemaps schließen.
Das heißt aber nicht, das diese Files vollkommen korrekt sind! Ich habe jedoch Beziehungen nach Litauen zu einer speziellen Firma, die spezialisiert sind darauf, Chips zu knacken. Das auslesen eines PAL´s kostet 3000 Euro. Vielleicht würden sie für diesen Preis auch zwei auslesen. Dann hätte man wieder die absoluten originalen von Bruce Gordon!
Wenn viele Leute Geld sammeln würden, könnte man an die originalen Daten kommen.
Gruß, Robby

Hallo Robby,
ehrlich gesagt weiss ich auch nicht ob die Daten von Rudi vollkommen korrekt sind. Man kann natürlich viel Geld investieren in original Daten nur um dann festzustellen, das es die gleichen sind die Rudi hat. Jedenfalls werden Rudis Daten bereits in mehreren +D Nachbauten verwendet und funktionieren einwandfrei. Ich überlass es aber den Elektronikern unter euch herauszufinden, ob doch etas anders gemacht werden soll. Einen Fonds zu diesem Zweck zu gründen unterstütze ich dann gern.

Tips & Tricks

Egghead IV – Egghead Entertains (Jonathan Cauldwell 2006)
members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html

2006 Wilko Schröter

Wo gibt es heutzutage noch NEUE Software für den ZX Spectrum?
Hier zum Beispiel, auf der Seite von Jonathan Cauldwell:
members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html

Heute möchte ich einmal das Spiel „Egghead IV" vorstellen, das kostenlos von der Se[illegible] heruntergeladen werden kann. Auf der obigen Webseite befinden sich auch englische Erklärungen.

Spiel
Shelley kommt um 15 Uhr zum Teetrinken und der eiförmige Kamerad beschließt, etwas Schönes zu kochen. Weil ihm die kulinarische Erfahrung fehlt, um ein Ei zu braten, besitzt er einen einfühlsamen Ofen, der ihm ein geeignetes Rezept für die Gelegenheit vorschlägt – ärgerlich ist nur, dass er alle Zutaten selbst besorgen muss. Nichts von diesem genetisch verändertem Müll, nur die besten Ingredienzien werden genommen – wärst du so freundlich, ihm
behilflich zu sein?
Steuerung
Du kannst entweder mit einem Kempston-Joystick spielen oder die Tastenbelegung selbst bestimmen.
Dies sind die vorgegebenen Tasten:
9: Links, 0: Rechts, M: Springen, 2: Hoch, W: Runter, Z: Gegenstand aufnehmen / ablegen, H: Pause
Einschätzung
Beim vierten Teil der Egghead-Serie geht es in bester Wally-Manier darum, verschiedene Objekte zu sammeln und an der richtigen Stelle einzusetzen, um an die Zutaten zu gelangen und diese dann im Ofen zu platzieren. Die AY-Hintergrundmusik ist wirklich gelungen, auch die Hauptfigur ist flüssig animiert. Allerdings muss man beim Herumspringen darauf achten, dass man nicht zu tief fällt, ansonsten geht ein Leben verloren. Insgesamt ist dieses Spiel sicher für die „Knobler mit Geschicklichkeit" unter den Spectrum-Spielern sehr zu empfehlen.
Tipps & Tricks
Hier gleich noch ein paar Tipps zu den Gegenständen und ihrer Verwendung:

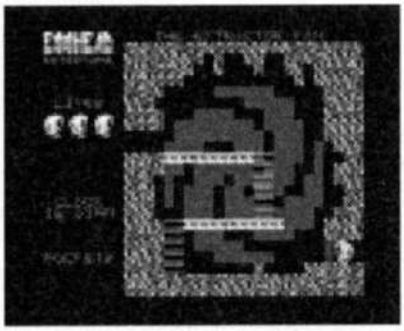
- Regenschirm: Schützt vor dem Säureregen
- ID Card: Erlaubt Durchgang durch die lilafarbenen Türen
- Schaufel: Erlaubt Zugang zum Tunnel unter dem Turm mit dem Schwert an der Spitze
- Schwert: Schützt vor den Monstern auf dem Friedhof
- Ticket (über Chez Egghead): Erlaubt Zugang zum Fun Park
- Weinflasche (im Abwasserkanal): Kann dem Mann im Restaurant übergeben werden. Wenn er den Wein getrunken hat, stiehl das WC, ersetze es mit dem Glas und verlasse den Raum. Beim erneuten Betreten des Raumes ist das Glas voll.

- Steinklotz: Steuert das Schwein in der Restaurant-Küche in die Wurstmaschine, um Würste zu erhalten
- Wenn du den Screen mit dem Burger-Affen im Kanalisationssystem komplett absolvierst, bekommst du Bananen.
- Falls die 5 Leben nicht ausreichen sollten, empfiehlt sich der folgende POKE: POKE 37238,0

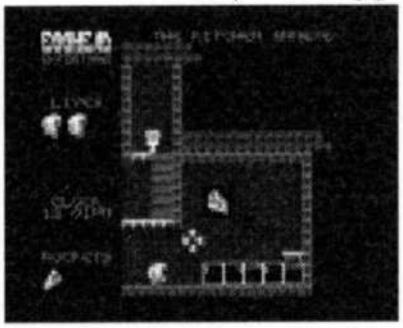
Ladescreen

Menü

Start (Chez Egghead)



Das Absauggebläse (The extractor fan)



Der Küchenanbau (The kitchen annexe)

Und die Karte von dem Spiel findet ihr auf der nächsten Doppelseite.

LÖSUNG SEABASE DELTA

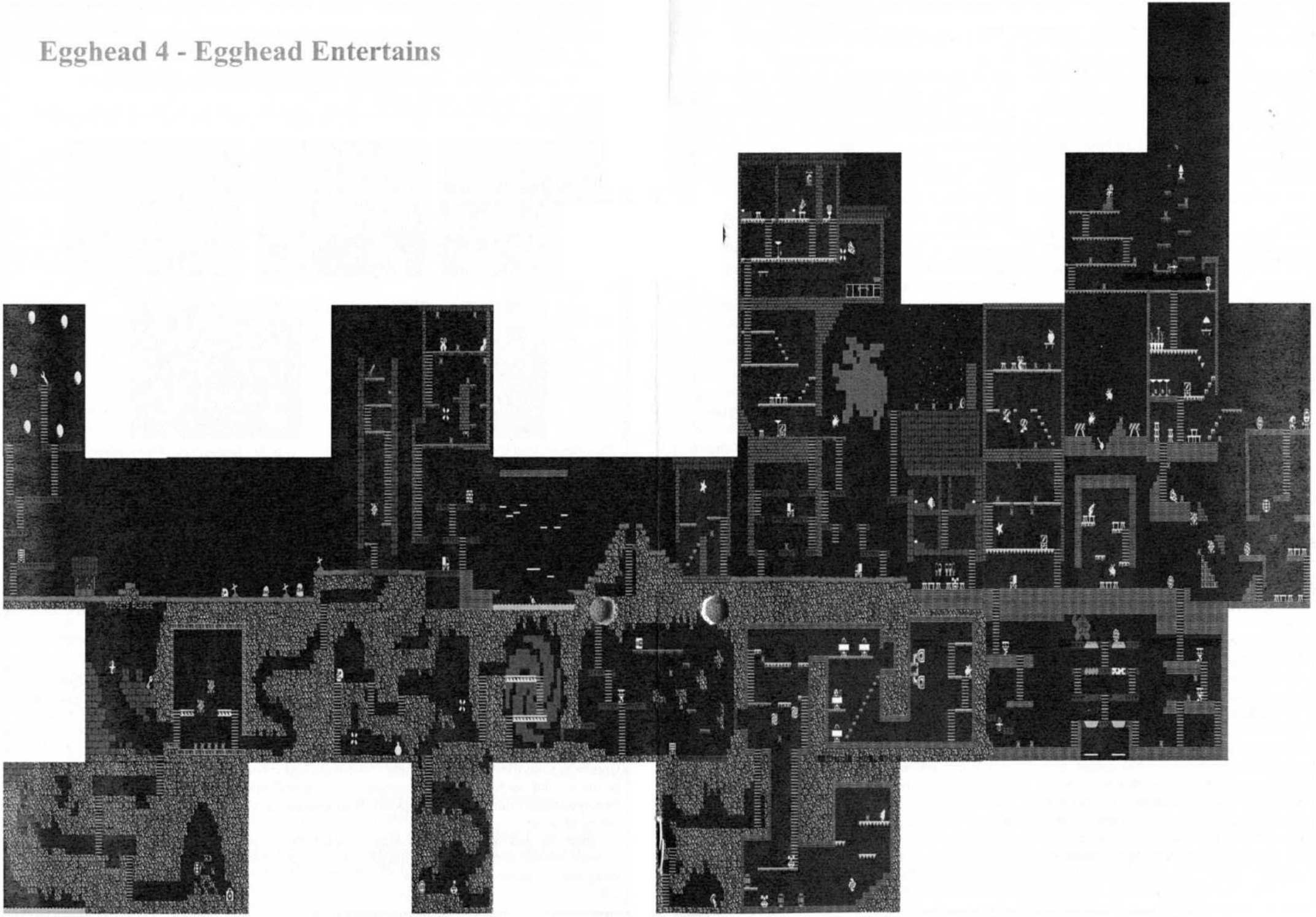
Liebe Adventurefreunde!

Bei unseren heutigen Adventure verschlägt es uns einmal nicht in den Weltraum oder in sonstige fiktive Welten, nein, wir begeben uns unter Wasser in eine große Unterwasserstation - die Seabase Delta.

Das gleichnamige Programm wurde 1985 vom Softwarehaus Firebird veröffentlicht. C. Liddle und P. Torrance sind die Autoren dieses Programmes, das uns recht gut gefallen hat.

Unsere Aufgabe bei diesem Adventure besteht darin, irgendwie aus dieser Unterwasserstation zu entkommen. Zuvor sind aber noch eine Menge Abenteuer zu bestehen und einige nicht ganz einfach Aufgaben/Sabotagen und sonstige Manipulationen durchzuführen. Doch dazu gibt es im Verlauf der Lösung mehr Informationen.
Widmen wir uns nun aber dem abgedruckten Plan und seinen Locations. Insgesamt werden wir auf unseren Lösungsweg deren 63 betreten und darin einige nützliche aber auch viele unnütze Dinge finden.

Egghead 4 - Egghead Entertains



Die Locations lauten wie folgt:

01) In a large tubular walkway / dead body, briefcase, plastic card, documents
02) In the food-farm / long table, slimey seaweed, large key
03) On a metal platform in a large dome at travel-tube station charlie / lever, railtracks, travel tube car
04) In the travel-tube car / seat belt, small slot
05) On the platform on station delta / travel-tube car
06) In the observation dome / huge viewing window
07) On the platform on station echo / travel-tube car
08) In the tigerfish missile control room / small tigerfish missile, display screen, small keyboard
09) On the platform at station foxtrot / travel-tube car, screwdriver
10) On the platform at station alpha / travel-tube car, torch
11) On the platform on station beta / travel-tube car, closed hatch
12) In a large curving corridor
13) In the diving store / cupboard, diving suit
14) The curving east-west corridor continues here / sign
15) Seabase lift number (2) / floor, panel, row of buttons, deep lift shaft, small metal disk
16) This corridor still extends east-west
17) In the electronic workshop / tape player
18) East-west curving corridor A / large metal chute
19) Seabase lift number (1) A / row of buttons
20) Seabase lift number (1) B / row of buttons
21) In the second level corridor system
22) In the gas bottle store / air bottle
23) The corridor continues east-west
24) In the doctor's surgery / thermometer
25) In the dining room / pair of sure grip flippers, fork
26) In the laundry area / steam iron, washing line, smooth sheet of cooking foil, seasaw
27) In the deep freeze / stick of bubble gum
28) Seabase lift number (1) C / row of buttons
29) In a twisting tubular walkway on level three / glass case
30) In the seabase armoury / loaded speargun
31) The walkway is getting steeper here / t[illegible] camera
32) The walkway twists and connects with another gangway
33) In the power distribution centre / switch
34) In the seabase communications room / message
35) In the twisting walkway / microphone
36) In the living quarters / writing bureau, fountain pen
37) In a white walled spotless dental surgery / dental pincers
38) In a comfortable looking restroom / video game machine, joystick
39) In the shower room / tap
40) In the library / cookbook
41) In the music room / loudspeaker, hifi unit, magnet
42) In the airlock / large wheel, sign
43) Swimming around in the murky depths / giant octopus, open sea filled hatch, mini sub, clouds of ink
44) Floated gently onto the deck of an old wrecked ship / tall mast, long plank, handful of nails
45) In the hold of the old wreck / ancient telescope, rusty cannon, rusty ball
46) East-west curving corridor B
47) In the head office / auto clerk, small slot, paper form, plastic card
48) The corridor narrows slightly here / conveyor belt, large switch
49) In a smelly refuse compartment / old mixing bowl, crumpled aluminium cooking foil, large metal chute, conveyor belt
50) In a well used kitchen / shelves, hotplate, fridge, bag of flour, carton of milk, pancake

51) In some sort of food store / wicker cage, hen, large brown egg
52) In the seabase tavern / barrel
53) In the reactor room / hammer
54) In the main computer room / computer
55) In a small compartment / cassette
56) In the launch control / envelope, certificate
57) At the launch pad / warhead platform, huge nuclear missile
58) At the end of a dark shadowy tunnel / open sliding doors
59) In the seabase security control / knob
60) Standing on one end of sea-saw
61) High up on the warhead platform
62) Sitting on top of the warhead
63) Aboard the minisub / lever

Soviel, zu den Locations des Planes.

Widmen wir uns nun aber umgehend der Lösung. Wir starten an unserem Ausgangsort .... In a large tubular walkway. Von hier ab geht es so weiter:

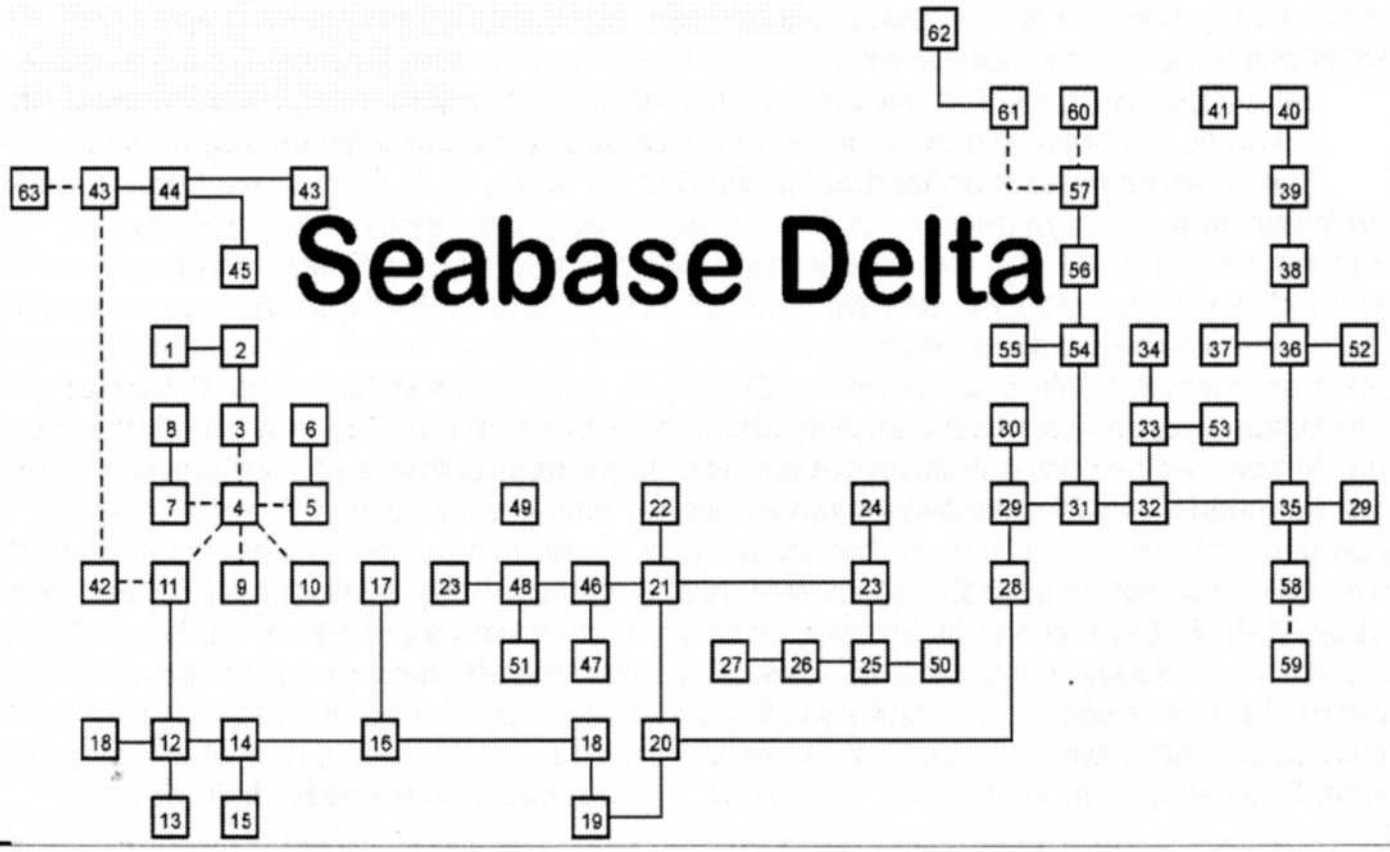
Examine body, examine pockets, get card, examine card (berechtigt für insgesamt sechs Fahrten mit der Unterwasserbahn), get briefcase, open briefcase, examine documents, E, examine table, E, S, pull lever, enter car, fasten belt, insert card, unfasten belt, leave car, N, examine window, S, enter car, fasten belt, insert card, unfasten belt, leave car, N, examine missile, examine screen (die korrekten Koordinaten werden später ausfindig gemacht werden), S, enter car, fasten belt, insert card, unfasten belt, leave car, get screwdriver, enter car, fasten belt, insert card, unfasten belt, leave car, get torch, enter car, fasten belt, insert card, unfasten belt, leave car, drop card, examine hatch, S, S, open cupboard, get diving suit, examine diving suit, N, N, drop diving suit, S, E, examine sign (das sind die ersten Daten für die Tigerfish Rakete), S, push button (dieser Lift funktioniert nicht), examine panel, N, E, N, get tape player, examine tape player, S, E, examine chute, S, push button, U, N, N, get bottle, examine bottle, S, S, push button, D, N, E, N, drop bottle, S, W, S, push button, U, push button, U (wenn wir von hier die oberen Level erreichen wollen, müssen wir vorher die Taste reparieren), N, E, N, get thermometer, examine thermometer (die zweiten Tigerfish Einstellungen), drop thermometer, S, S, drop tape player, drop torch, get flippers, wear flippers, W, W, get gum, examine gum, E, E, N, W, S, chew gum, stick button, press button, U, N, examine case, b[illegible] case, N, get speargun, S, E, E, N, press switch, N, read message (dies ist ein Rätsel wie man das Transportband auf Rückwärts schaltet), S, S, E, N, open bureau, get pen, examine pen, W, get pincers, E, N, examine video, examine joystick, N,turn tap, N, examine cookbook, W (der Cassettenrecorder ist auch wieder ein Rätsel womit man herausfinden muss, wie man den warhead erreicht), examine loudspeaker, remove magnet, drop screwdriver, get magnet, E, S, S, S, S, E, S, push button, D, N, E, S, drop gun, drop magnet, N, W, S, push button, D, N, E, N, get suit, get bottle, connect hose, open hatch, enter hatch, read sign, turn wheel (wir werden in den Ozean katapultiert), fire gun, fill pen, get pen, W, pull nails, get plank, drop pincers, get nails, D, get telescope, examine cannon, U, E, enter hatch, turn wheel (wir sind wieder auf der Platform), drop speargun, get card, S, W, S, push button, U, N, W, S, examine autoclerk, insert card, sign form, get card, drop pen, N, W, W, S, drop plank, drop nails, drop telescope, N, W, S, press button, D, N, E, N, enter car, fasten belt, insert card, unfasten belt, leave car, N, E, get keys, S, enter car, fasten belt, insert card, insert card, unfasten belt, leave car, N, examine screen (4 degrees bearing), 104 (4 elevation), 199, S, enter car, fasten belt, insert card, insert card, insert card, unfasten belt, leave car, drop card, enter hatch, turn wheel, W, get wood, D, lever cannon, drop wood, get ball, U, E, enter hatch, turn wheel, S, W, S, push

button, U, N, E, S, drop ball, get magnet, W, get line, tie magnet to line, get line, E, get telescope, N, W, S, push button, D, N, W, W, S, unlock panel, examine lift shaft, examine telescope, drop line, pull line, get disc, examine disc, drop key, N, E, E, S, push button, U, N, E, S, drop disc, drop telescope, get fork, N, E, examine switch, examine fork, hort switch, climb conveyor, get bowl, get foil, examine foil, enter chute, S, press button, U, N, E, S, E, drop bowl, W, W, get iron, iron foil (das Ding ist jetzt spiegelartig), get foil, E, drop foil, drop iron, get gum, get disc, N, E, S, examine cage, examine hen, chew gum, blow bubble, get egg, N, E, E, S, press button, U, N, W, N, N, insert disc, push joystick, pull joystick (das war der noch fehlende versteckte Hinweis, wie wir den Warhead erreichen), S, E, get barrel, examine barrel, W, S, W, N, E, get hammer, W, S, W, W, S, push button, D, N, E, S, make seasaw, E, examine shelf, get flour, open fridge, get milk, make pancake, cook pancake, get pancake, W, get seasaw, get ball, get tapeplayer, get foil, N, W, S, press button, U, N, E, throw pancake, N, examine computer, W, get cassette, insert cassette, get tape player, E, N, N, examine platform, drop seasaw, drop ball, drop foil, S, get envelope, open envelope, examine certificate, S, S, E, E, drop tape player, S, enter door, pull knob (dadurch wird das Mini-Uboot für unsere Flucht startklar gemacht), N, N, W, W, N, N, N, get ball, get foil, walk plank, throw ball, reflect beam, U, D, jump, S, S, S, W, S, push button, D, push button, D, N, E, N, enter hatch, turn wheel, enter minisub, pull lever 4 und los geht es.

Seabase Delta ist gelöst, unsere Aufgabe erfüllt und wir sind glücklich entkommen. Dem ist auch von uns nichts weiter hinzuzufügen.

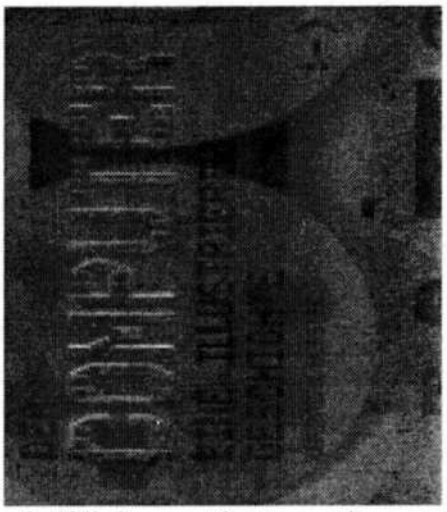
Bis demnächst an dieser Stelle.

(c) 2004 Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim und
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Raubling



Buchbesprechung

Buchbesprechung: Christian Wurster: Der Computer.



Eine illustrierte Geschichte

2004 Wilko Schröter

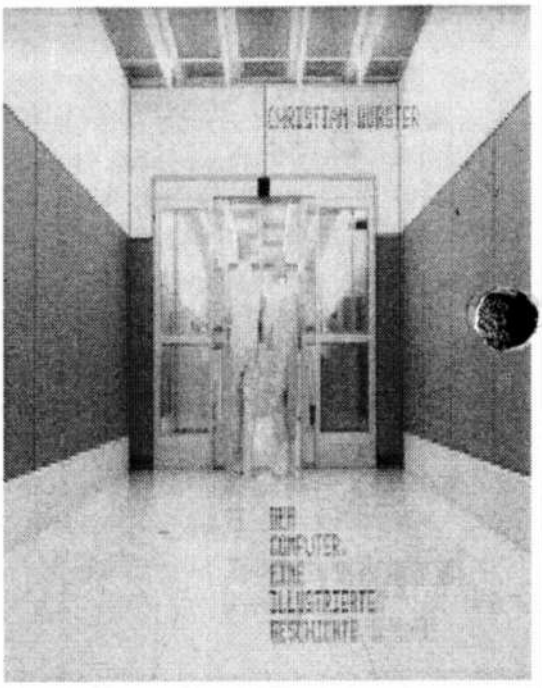
In letzter Zeit erschienen eine Menge Retro-Bücher zum Thema Computer, deshalb möchte ich einmal die Gelegenheit nutzen, einige davon vorzustellen. Heute handelt es sich um das Buch „Der Computer" von Christian Wurster. Gewöhnungsbedürftig ist zunächst, dass das gesamte Buch im Querformat gedruckt wurde. Es enthält zunächst die Vorgeschichte, beginnend mit dem Begriff „Computer", der 1646 von Thomas Browne zum ersten Mal schriftlich erwähnt wurde, und damit noch keine Rechenmaschinen, sondern Personen meinte, die bei der Erstellung von Kalendern den Lauf der Zeit berechneten. Merke: Computer sind in Wahrheit also auch nur Menschen! :=)

In den darauf folgenden Kapiteln wird ein historischer Abriss vom Wissenschafts- und Militärrechner (z. B. Zuse Z 3), über Großrechner (z. B. Univac), Mini-Computer (z. B. PDP-1 von DEC), Micro-, Home- und Personal Computer (z. B. ZX 81, Z88) bis hin zum heutigen Desktop-Computer vorgenommen. Dieser historische Weg wird mit einigen persönlichen Erfahrungsberichten von Nutzern aufgelockert.

Ein Blick in die Zukunft wird dann im folgenden Kapitel „Konvergenz und Verflüchtigung" gewagt, z. B. mit einer Kritik an der grafischen Bedienoberfläche, die „auf der Stelle" tritt und „seit 1984 kaum verändert worden ist". Insgesamt sieht nach Wurster die Zukunft der aktuellen Desktop-Computer relativ düster aus, denn:
- die grafische Bedienoberfläche ist mit dem Menschen nicht kompatibel, damit bleibt die Arbeit am Computer frustrierend, schwierig und anstrengend; ihre Fähigkeit, Informationen aufzunehmen und auszugeben, ist hoffnungslos schmalbandig und unterentwickelt
- mit der kontinuierlichen Zunahme von Dateien wächst die Problematik ihres späteren Wiederfindens
- ständige Leistungssteigerungen der Computer haben bei gleichzeitig immer aufgeblaseneren Betriebssystemen und Anwendungsprogrammen zu Problemen im Betrieb und in der Wartung geführt

=> Bei diesen Aussagen kann man sich über den ZX Spectrum OHNE grafische Oberfläche, OHNE viele Dateien auf dem Datenträger und OHNE Wartungsprobleme ja nur freuen :=). In der Zukunft kommt es dann zur „Konvergenz", d. h., zur technologischen Verschmelzung, wie z. B. schon beim Internet mit seiner Kombination aus Computer und Telefon zu sehen. Mit „Verflüchtigung" ist die weiter zunehmende Miniaturisierung gemeint, die dazu führt, dass der Computer immer mehr aus dem Blickfeld des Anwenders rückt, die klassischen Eingabeschnittstellen wie Maus oder Tastatur durch eine Sprachsteuerung ersetzt werden, damit sich der Anwender nur auf die Interaktion mit der Aufgabe konzentrieren kann. Aber bis dahin ist es noch ein weiter Weg.

Im abschließenden Anhang werden dann kurz noch verschiedene Personen / Firmen / Rechner (z. B. Sinclair Research) vorgestellt, die wegweisend für die Entwicklung des Computers waren.



Das Buch enthält trotz der hohen Seitenzahl jedoch nur erstaunlich wenig Fließtext, dafür aber eine Unmenge an Bildern, die allerdings sehr chaotisch und zum Teil völlig aus dem Zusammenhang gerissen, zwischen den Textseiten angeordnet wurden. Außerdem ist die neuere Entwicklung nur sehr selektiv dargestellt, wichtige Vorreiter auf der 16-Bit-Ebene, wie z. B. Commodore Amiga oder Atari ST, werden gar nicht erst nicht vorgestellt. Auf die Dauer ermüdend ist sicherlich auch das Design der Erfahrungsberichte, die im Matrix-Drucker-Look auf grünen Untergrund gedruckt wurden. Insgesamt lässt sich sagen, dass dieses Buch sicherlich keine erschöpfende Darstellung der Computergeschichte darstellt, sondern nur „just for fun" für den leichten Genuss mit vielen Bildern gedacht ist. Am besten haben mir dabei noch die persönlichen Erfahrungen einzelner Nutzer gefallen. Die für Sinclair-Freunde interessanten Beiträge habe ich beigefügt.

Bibliographische Angaben:
Christian Wurster: Der Computer. Eine illustrierte Geschichte, Taschen (2002), 3-8228-5729-7, 340 S., 24 •

Der Computer - Sinclair Z 88

aus:
Christian Wurster: Der Computer. Eine illustrierte Geschichte, Taschen (2002), S. 218-221

Der Sinclair z88 stieg 1988 aus dem Himmel herab, in dem die guten Designs alle wohnen, und ging mit mir eine Fetisch-Beziehung ein. Wir tasteten uns auf einer Büromaschinenmesse ab; Monate später zog ihn ein Händler in einer Tiefgarage aus einem Kofferraum; so erwirbt man Dinge, denen sich andere Vertriebswege versagen.

Der z88 ist schwarz und flach, kleiner als ein Blatt Briefpapier und gerade so dick, wie ein Finger breit ist. Er wiegt nur 900 Gramm, bis heute unvergleichlich, und läuft mit normalen Batterien. Im unteren Teil ist er von einer schwarzen, weichen Gummimatte überzogen. Ihre Noppen tragen Buchstabenzeichen, es ist die Tastatur.

Ein halbes Buch würde nicht ausreichen, die Bizarrerien dieser Maschine zu beschreiben. Man konnte im Dunkeln erraten, dass sie dem Hirn eines Daniel Düsentrieb entsprungen war; dem des genialen Wirrkopfs und Unternehmensgründers Sir Clive Sinclair in Cambridge, England. Die Flüssigkristallanzeige, acht Zeilen mal achtzig Zeichen, gab bei guter Beleuchtung das nötige preis. An Programmen hatte das Gerät in einem Festspeicher alles an Bord, was der Mensch so braucht, für Texte, Rechnungen, Termine.

In der Grundversion, mit 32 Kilobyte Hauptspeicher, fanden kaum vier oder fünf eigene Werke Platz. So stopfte man am besten gleich beim Kauf die Erweiterungsplätze voll, einen davon mit dem Sinclair'schen Epromspeicher, der sich einmal beschreiben, aber nicht mehr löschen ließ, außer in der speziellen Zusatzbox unter der Ultraviolettlaterne. Der Erbauer sagte sich, dass man dergestalt ohne Disketten oder ähnlich konventionellen Kram zur Datensicherung auskam. Es ging so. Durch fahrlässige Handhabung vermochte sich der z88 in esoterische Wahnzustände zu versetzen; nach einem "Soft reset" fand er noch die Dateien in seinem Speicher wieder, durch einen "Hard reset" konnte er alles vergessen, sogar, wie spät es ist. Die fahrlässige Handhabung bestand etwa in einem zu langsamen Wechsel leer gelaufener Batterien oder in dem Versehen, dem eingebauten Universalprogramm "pipe-dream" Texte von mehr als 300 Zeilen aufzuladen.

So ging unsere Beziehung hin und her. Mal studierte ich in britischen Computermagazinen, wie man die Rettung aus dem Wahn mittels angewandter Hieroglyphen hinbekam, mal blieb der z88 für Monate in der Lade – und wurde unversehens wieder zum ständigen Begleiter ins Büro oder ins Bett. Er verließ mich eines Tages, weil er in jener Reisetasche übernachten wollte, die dann gestohlen wurde.

Weil der z88 nicht von der Sorte ist, der man Untreue verübeln kann, wollte ich noch einmal einen besitzen. Die Idee wurde zur Sucht, als ich in England in einen Discountverkauf geriet, bei dem ein zynischer Beau den Menschen messingverzierte Kochtöpfe, unbrauchbare Kameras und Katzengolduhren zu Mondpreisen andrehte. Denn was stand da noch? Ein Stapel original verpackter z88, offenbar von Sinclairs Farm im Todeskampf in den Ramsch geraten. Die Käufer glotzten in ihre Schachteln und ahnten noch nicht einmal die volle Wahrheit.

Der Stapel war aus Gaunerhand nicht mehr zu retten, aber da entdeckte ich in einem britischen Gebrauchtcomputerblatt die handgemalte Anzeige "z88 – alles auf Lager – Vic anrufen unter – ". Vic war von Beginn an z88-händler und hatte tatsächlich immer noch welche. Gebrauchte um 40 Pfund, fabrikneue um 80 Pfund. "Wo hast du das Zeug bloß her? Am Ende dem Hersteller abgeluchst?" – "So ungefähr", sagte Vic. "Ich hab's bekommen, als sie genug hatten – und ich genug von ihnen hatte." Der Niedergang sei weithin erkennbar gewesen, sagte ich. Ja, meinte Vic, als er die Leute dort zuletzt angerufen habe, hätten sie sich nur noch für die Satellitenschüsseln interessiert, auf deren Herstellung sie umgestiegen seien. "Ich glaube, das mit den Schüsseln haben sie inzwischen aufgegeben, jetzt machen sie nur noch die Signalumsetzer dafür. Ich sage immer, nächstes Jahr machen sie vielleicht noch die Schrauben für die Signalumsetzer."

Hat es denn einen z88-Klub gegeben? "Ja, ich glaube schon, aber ich bin jetzt wohl der letzte Heini, der sich noch um den z88 kümmert." Eine Tragödie, dass Clive Sinclairs Träume so enden mussten, sagte ich. "Ach, der ist ja auch immer an anderen Sachen interessiert", antwortete Vic. "jetzt hat er sich in Elektromotoren für Fahrräder verbohrt. Du schraubst das

Ding auf dein Rad, drückst einen Knopf und katapultierst dich ins nächstgelegene Schaufenster."

Doch das ist nun auch schon alles eine Weile her.

Buchbesprechung: Winnie Forster (Hrsg.), Stephan Freundorfer: Joysticks.

Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972-2004

2004 Wilko Schröter

Dieses zweite Buch aus der Gameplan-Reihe beschäftigt sich ausschließlich mit Joysticks. Das mag zuerst verwirren, werden doch Joysticks im allgemeinen nur als Anhängsel für den Computer zur Verbesserung der Spielbarkeit angesehen. Nach Ansicht der Autoren jedoch werden Spielinhalte stark durch die Controller geprägt und es besteht seit 30 Jahren eine „intensive Wechselwirkung zwischen Spiel, Hardware und Schnittstelle zum Menschen". Die Publikation beginnt zuerst mit der Systematik der Spiel-Controller, wobei zum Beispiel bei den Steuerfunktionen nicht nur der gemeine Joystick mit seiner Bewegungsmöglichkeit auf 2 Achsen, sondern auch das Steuerkreuz, das Dreh- und Lenkrad, der Track- und Mausball und der Coolie Hat („der kleine, pyramidenförmige Knubbel auf der Spitze eines Flight Sticks") hinzugezogen wurde.

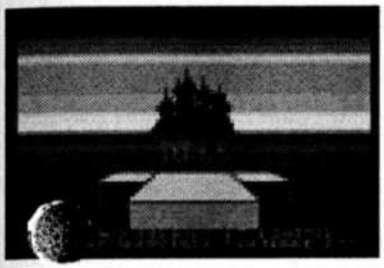
Die nächstfolgenden Kapitel beschäftigen sich dann mit einem historischen Abriss, unterteilt in die Urzeit (1972-1982), die 9-Pin-Ära (1982-1985), die Joypad-Offensive (1985-1990), die Zeit der einsamen Originale (1990-1996) und die Moderne (1996-2003). Die in diesen Zeiten erschienen Joysticks werden umfassend vorgestellt, außerdem werden Hintergrundinformationen zur Entstehungsgeschichte und zum Hersteller geliefert. Am Ende jeder Vorstellung erfolgt eine Übersicht über Anschluss, Funktionsträger (z. B. Anzahl der Feuerknöpfe), die Kabellänge, das Gewicht und eine subjektive Einschätzung auf einer Skala von maximal 5 Sternen.

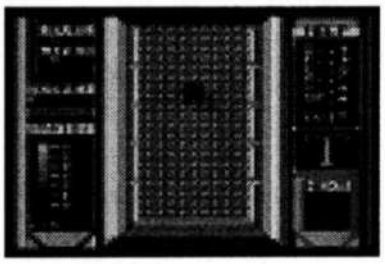
Das folgende kurze Kapitel „Know how" beschreibt dann noch den Anschluss alter Joysticks an PC, PS2 und XBOX.
Den Abschluss des Buches bilden ein Index der nach dem Hersteller sortierten Joysticks und ein Glossar, in dem joystickspezifische Fachbegriffe wie „Force Feedback", „HOTAS" oder „Rumble" erklärt werden.

Insgesamt ist dieses Werk sicherlich eine gelungene Übersicht über die Geschichte der leider immer noch fast unbeachteten Joysticks, mit gut recherchierten Informationen und schönen Fotos.
Um sich ein eigenes Bild zu machen, habe ich die Übersicht über die 9-Pin-Ära und die Beschreibung des Josyticks „Competition Pro" beigefügt.

Bibliographische Angaben:
Winne Forster (Hrsg.), Stephan Freundorfer: Joysticks. Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972-2004, Take 2 Interactive (2004), 3-00-012183-8, 144 S., 17,80 •

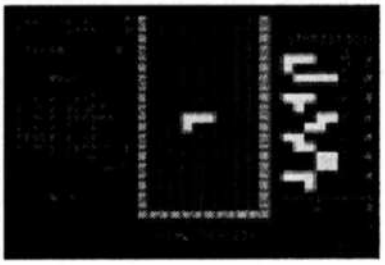
20 Jahre Tetris





1988 Mirrorsoft

20 Jahre Tetris
05.12.2005 Chris Melzer, dpa

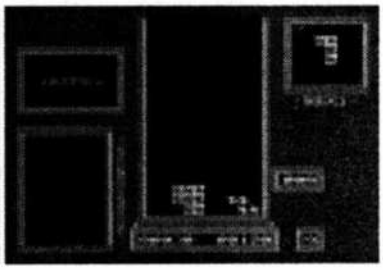


1986 AcademySoft

Die einfachsten Spielideen sind in der Regel die genialsten. Das gilt für „Mensch ärgere Dich nicht" ebenso wie für Poker und sogar Schach. Und für „Tetris". Das Spiel mit den kleinen Blöcken wurde von hunderten Millionen Menschen in allen Teilen der Welt und in allen Varianten gespielt. Erfunden wurde es vor 20 Jahren von zwei Russen.

Denkbar einfache Idee

Die Idee von Alexej Padschitnow war denkbar einfach. Angelehnt an das russische Brettspiel „Pentamino" ließ der damals 29-jährige Programmierer einfach unterschiedliche, aber immer aus vier Quadraten bestehende Spielblöcke in ein Glas fallen. Kam eines unten an, folgte das nächste. Eine geschlossene Reihe brachte Punkte, ansonsten wuchs der Berg aus den Quadrattrümmern immer weiter und ließ das Glas schließlich überlaufen: Game Over. Das Spiel war schnell entwickelt, Padschitnows Freund Wadim Gerassimow schrieb es so um, dass es auch auf westlichen IBM-Computern laufen konnte. Stundenlang spielten die beiden Freunde ihre Eigenentwicklung - schließlich hatten sie es nur dazu kreiert. An eine Verbreitung, erst recht einen Verkauf dachten beide nicht.

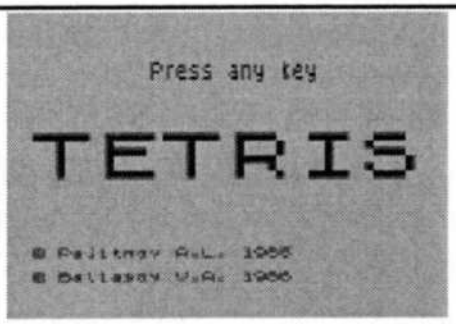


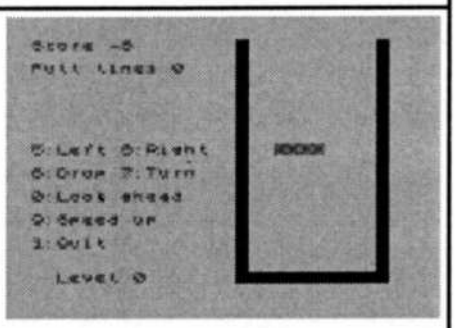
1986 Alexey Pazhitnov

Den Eisernen Vorhang durchdrungen

Doch das Spiel verbreitete sich schneller als jeder Computervirus, von denen auch die beiden Russen ein paar entwickelt hatten. Softwareläden gab es im Ostblock nicht, aber „Tetris" wurde einfach auf labberige 5,25-Zoll-Disketten heruntergeladen und gespielt, gespielt, gespielt. Diebstahl eigentlich, aber daran dachten damals noch nicht einmal die Erfinder. Der gerade 16-jährige Mitentwickler Gerassimow war stolz auf das Spiel, Tantiemen waren zweitrangig. Und Padschitnow Versuche, das Spiel zu verkaufen, scheiterten kläglich. Die Millionen kassierte der Kreml: Die Akademie der Wissenschaften der Sowjetunion, für die Padschitnow arbeitete, verkaufte die Rechte ihres wohl erfolgreichsten Exportartikels. Doch schon zuvor war „Tetris" durch den Eisernen Vorhang gedrungen. Mehrere Firmen und Geschäftsleute verkauften die Rechte an „Tetris" - die sie gar nicht besaßen. Ein halbes

Dutzend Firmen meldete Ende der achtziger Jahre das Recht auf „Tetris“ an. Zu den Rekordverkäufen kam ein Rekordrechtsstreit.

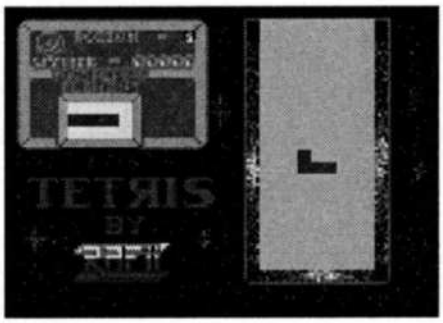




1986 Baliasov B.A.

Kreml, Balalaika-Musik und Wodka

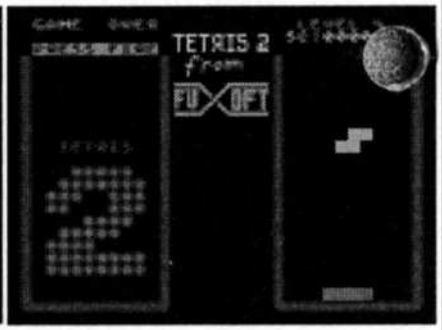
Inzwischen wurde das Spiel im Westen perfekt vermarktet. Der Kreml musste als Beiw ebenso herhalten wie Balalaika-Musik und Wodka. Eine Firma schrieb den letzten Buchstaben von „Tetris“ mit einem Gebilde aus Hammer und Sichel, eine andere gab dem Spiel den Untertitel „Die sowjetische Herausforderung“. Zu hunderten Millionen lief „Tetris“ auf Spielkonsolen, Mobiltelefonen und Schlüsselanhängern. Und Nintendos „Game Boy“: Der ersten Version des Welterfolgs aus Japan lag der Welterfolg aus Russland bei - mit Kreml und Balalaika.



1988 Gdynia

Erfinder waren bald vergessen

Padschitnow und Gerassimow wurden bald vergessen und kamen über Talk-Show-Prominenz nicht hinaus. Beide arbeiten heute als Entwickler in den USA, „Tetris“ bringen nur wenige mit den beiden Ex-Moskauern in Verbindung. Der 16-jährige Gerassimow hatte ohnehin 1987 schriftlich auf alle Rechte an „Tetris“ verzichtet. An dem Tag war er mit den Gedanken woanders: Gerade hatte er miterlebt, wie der kaum ältere Deutsche Matthias Rust mit einem Sportflugzeug vor ihm auf dem Roten Platz gelandet war.



1990 Fuxoft

Usertreffs

Bunnik Juni 2006

Letzten Monat besuchte ich kurz die Nutzertage in Bunnik, weil meine Frau mit kam; nein, nicht zur Tagung selbst selbstverständlich (lassen wir uns sagen, sie mag Sonderlinge nicht, gut, ausgenommen von mir), ihr Tagesplan schrieb vor, welche Zeit sie mir für diesen Tag lässt, und das war eine bisschen wenig...

Aber es war dennoch war ein schöner Tag, mit einige interessanten Nachrichten, wie einigen Plänen zu den HCC-Tagen in diesem Jahre, die in nur einigen Monaten stattfinden.

Zuerst zu den Gesprächen über die HCC-Tage: Robert wurde von einem Mitglied der MSX-Nutzergruppe besucht. Du kannst es in dieser Abbildung sehen (der Mann wirklich trägt ein MSX-Abzeichen!):

Ich habe Edwin Blink für eine Weile nicht gesehen, aber dieses Mal war er voll da und reparierte ein Z80-Arcade-Spiel. Dieses Mal keine Floppy-Disc, sondern ein PWB, das aus einer Arcademaschine entfernt wurde:

Wolfgang ist neugierig!

Der programmierende Martijn konzentrierte sehr sich. Ich wunderte mich, dass er mir erlaubte, ein Photo zu machen...

Roelof reparierte einen Spectrum für Johan
<--

Schließlich schien es, dass der Monitor das wirkliche Problem war; er bemerkte nicht den PAL-Ausgang des Spectrums und zeigte merkwürdigen Farben an. Roelof stellte den Monitor von PAL manuell um.

Und was machte ich die Tage?

Kaffee trinken und diesen Artikel schreiben!

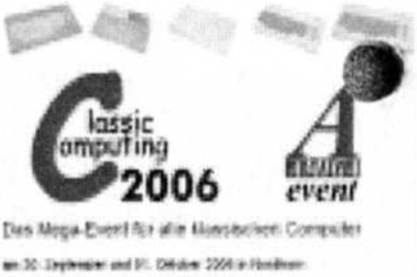
Ben

Classic Computing 2006 - *30. Sept, 01. Okt 2006, Nordhorn, Deutschland*

Patrick Nevian schickte uns diese email:

"Hi! Ich wollte Euch nur mal den Link zu diesem interessanten Treffen schicken -> http://www.amiga-event.de/

Vielleicht kommt ihr ja als Händler vorbei...
Wenn ja, dann bitte CPC und GX4000 Software nicht vergessen!!



Auf der Webseite gibt es wirklich viele interessante Informationen. Der Eingang beträgt nur 2 Euro, und auch ein Tisch ist billig.

Auf der Hauptseite geht es weiter:

Sehen, erleben, kaufen und tauschen. Kommen Sie zu Deutschlands größtem Retrocomputing-Event.

Auf über 1.100 Quadratmetern treffen sich User, Clubs, Händler und Sammler historischer Rechner aus ganz Deutschland, Benelux und vielen anderen Ländern. Spielen Sie eine Runde an einem der zahlreichen aufgebauten Computern und Konsolen. Informieren Sie sich über Reparatur und Instandhaltung Ihres „Oldtimers". Tauschen oder kaufen Sie Zubehör oder ganze Rechner.

Ein besonderer Schwerpunkt wird in diesem Jahr auf den Amiga gelegt. Besonders eingeladen sind daher alle Amiga-Händler, Firmen Amiga-Clubs und natürlich auch User, die ihre Sammlung präsentieren wollen.

Natürlich gilt dies auch für alle anderen, auch Atari, C64, Sinclair, MSX, Apple II, frühe Exoten mit MS-DOS (vor allem portable Computer) und Proficomputer mit anderen Sys[illegible] der frühen Computerjahre kommen nicht zu kurz. Willkommen sind alle Freunde, Sammler und auch Händler klassischer Computer. Für Besucher ist eine Anmeldung natürlich nicht erforderlich, der Eintritt beträgt 2 Euro.

Dieses Mal haben wir alle Kräfte aufgeboten, und nicht nur eine riesige Halle im Zentrum des verkehrsgünstig gelegenen Nordhorn (ca. 1 Autostunde von der Mitte des Ruhrgebiets) angemietet, sondern haben auch zahlreiche Händler, Sammler und Clubs eingeladen, die nicht Mitglied im Verein zum Erhalt klassischer Computer sind.

Für Impressionen aus den frühen Jahren kannst du auch besuchen:
http://www.classic-computing.de/ccontent/index.html

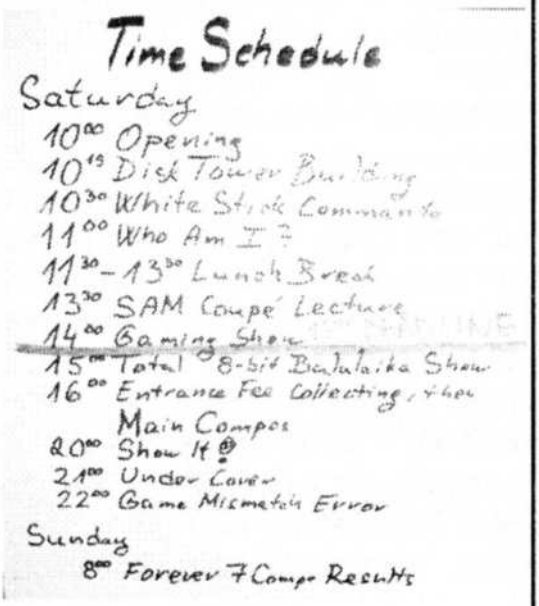
Ben

Forever 7 - *8-Bit Computer Show in Trencin*

Endlich war es soweit. Ich besuchte meine erste Demoparty. Es gibt solche Parties in allen Teilen der Welt, aber die einzige Party, die den Spectrum berücksichtigt und zudem in erreichbarer Nähe ist, ist eben die Forever Show in Trencin. Bereits zu den 6 Vorgängershows wollte ich gehen, aber immer kam etwas dazwischen. Diesmal sollte mich nichts aufhalten.

Trencin liegt im Nordwesten der Slowakei, fast direkt an der tschechischen Grenze. Es ist sehr gut zu erreichen über die Autobahn von Wien nach Bratislava und dann direkt nach Trencin oder über die E50 von Brünn (Brno) her kommend, je nachdem, aus welcher Richtung man anreist. Sehr entgegenkommend ist natürlich auch die Möglichkeit eines „Billgflugs" zum Flughafen Bratislava und dann die Weiterfahrt mit dem Zug. Rechtzeitig gebucht, fliegt z. B. die Fluglinie SKYEUROPE für nur 80 Euro (inkl. aller Gebühren) nach Bratislava hin- und zurück. Der Zug nach Trencin verkehrt mehrmals täglich.

Ich habe mich trotz der Möglichkeit des Flugs ab Stuttgart für die Fahrt mit dem Auto entschieden, da ich das ganze mit einem längeren Aufwand verbunden habe und ein Auto vor Ort gebraucht hab. Die 900 km Fahrt schrecken immer etwas ab, aber für einen längeren Zeitraum lohnt es sich wenigstens. So hatte ich vor der Show noch ein paar Tage um eine Demo zu vollenden und für den Wettbewerb einzureichen.


Time Schedule

Saturday
10⁰⁰ Opening
10¹⁵ Disk Tower Building
10³⁰ White Stick Commando
11⁰⁰ Who Am I ?
11³⁰–13³⁰ Lunch Break
13³⁰ SAM Coupé Lecture
14⁰⁰ Gaming Show
15⁰⁰ Total 8-bit Balalaika Show
16⁰⁰ Entrance Fee Collecting, Shop
Main Compos
20⁰⁰ Show It @
21⁰⁰ Under Cover
22⁰⁰ Game Mismatch Error

Sunday
8⁰⁰ Forever 7 Compo Results

Zusammen mit „Jaxon Hollis" und „Pokesoft" machte ich mich dann am Samstag den 18. März auf den Weg für die letzten Kilometer von meiner Unterkunft zum „Somer Klub" in Trencin. Das Gebäude war dank Wegbeschreibung recht einfach zu finden, zumal in unmittelbarer Nachbarschaft zu einem großen Einkaufszentrum (wie praktisch für die Verpflegung). Alle Besucher sind hier nur unter ihrem Codernamen bekannt, die richtigen Namen kennt kaum einer, was die Verständigung aber vereinfacht, da doch einige Nationalitäten vertreten waren. In der mittelgroßen Halle waren links und rechts Tischreihen platziert, während in der Mitte nur Stühle standen. Die Party hatte eigentlich schon Freitag angefangen, da es aber da keine Programmpunkte gab (nur Anreise) und ich ja schon recht nahe übernachtet habe, hielt ich es für ausreichend, nur Samstags zu erscheinen. Ich suchte meinen Platz an einem Tisch mit ca. 20 anderen Spectrum-Usern, wobei man sagen kann, das so ziemlich alles da war, was außerhalb Russlands Rang- und Namen hat. Die einzigen beiden die ich vermisste waren „Yerz" aus Polen und „Omega" aus Tschechien, letzterer war aber leider beruflich verhindert.

Sofort begannen die Gespräche und ich hatte Gelegenheit, z. B. Zoom kennen zu lernen, der Künstler der uns auf der letzten Ausgabe das Titelbild bescherte. Gerne überreichte ich ihm eine Gratisausgabe der englischen Version von SUC-Session. Sehr erfreut war ich auch darüber, endlich Gasman und Icabod

aus Großbritannien kennen zu lernen, beide schon seit langem feste Größen in der Spectrum-Szene und im Gegensatz zu mir nicht zum ersten Mal auf der Forever-Show.

Fast alle User hatten mittlerweile das DivIDE Interface im Einsatz und immer mit Compact-Flash Card anstatt Festplatte. Es scheint so, als habe sich dieser Standard zumindest in Coderkreisen durchgesetzt. Andere benutzten Laptops und Emulatoren. Ein einziger Spectrum +3 war auch am Start, aber die Kassette hat wohl auf jeden Fall ausgedient. Interessanterweise sah ich auch ein Mausinterface in Aktion für PS/2 Mäuse. Dies dürfte besonders interessant sein im Hinblick auf Bens Projekt mit der Mausschnittstelle am MB04. Die Entwicklung auf Basis der Kempston-Mausschnittstelle entstammt von „Velesoft", der auch schon einige Spiele für diese Maus adaptiert hat. Ich durfte R-Type und Flying Shark mit Maus spielen und war begeistert. Die Pläne dafür sind im Internet sicher verfügbar und ich werde mich bemühen, darüber später zu berichten.

Ein Blick hinüber zu den anderen Plätzen war mir auch gestattet. Die Atari-User waren recht zahlreich vertreten, die C-64 User weniger. Aber zumindest konnte man hier auch auf deutsche User treffen. So bewegte ich mich also zwischen der deutschen C-64 Ecke und der Spectrum-Ecke hin- und her.

Die Veranstalter sorgten für ein nettes Rahmenprogramm, so musste man z. B. erraten, als wer sich der Moderator auszugeben versucht (Ich bin gelb, ich bin rund, ich esse Pillen.... Ja, richtig, PACMAN). Auf den Hund in Target Renegade muss man allerdings auch erstmal kommen. Ich wusste gar nicht mehr, dass einer in dem Spiel ist. Einer der interessantesten Wettbewerbe war das Cover-Song raten, bei dem C-64 Remixes von echten Songs abgespielt wurden. Man musste erkennen, wie der Song in Wirklichkeit heißt und wer der echte Interpret ist. Auf dem C-64 gibt es hier eine wirklich große Bibliothek an Songs, so dass es eine echte Auswahl gab. Immerhin schnitt ich hier nicht so schlecht ab. Nicht so gut fand ich die Präsentation des SAM COUPE. Man wollte diesen doch für viele außerhalb der Spectrum Szene unbekannten Computer den anderen 8-Bit Usern vorstellen, aber das ganze war schlecht vorbereitet und die neueste Software, die zeigen sollte, was der SAM so kann, war, glaube ich, aus dem Jahr 1992. SAM hätte wesentlich mehr beeindrucken können, wenn man bessere Software gehabt hätte. Womoteam hätte sicherlich was eingeschickt, wäre er gefragt worden.

Gegen 16 Uhr mussten alle Besucher den Raum verlassen um erneut eingelassen zu werden und Eintritt zu bezahlen. Eine gute Lösung, wenn man nicht jemanden abstellen will, der den ganzen Tag am Eingang kassiert. Danach begann nämlich der Höhepunkt, die Musik-, Grafik-, Intro- und Demowettbewerbe. Mit Beamer und Großleinwand sowie einer entsprechenden Musikbeschallung wurden beginnend mit den Musikstücken die Beiträge der Teilnehmer vorgestellt. Auf einer Liste, die man beim erneuten Eintritt am Eingang ausgehändigt bekommen hatte, konnte man dann eine Bewertung für jeden Beitrag von 1-9 eintragen, wobei man auch nur Einser oder jedem Beitrag 9 Punkte geben konnte, hier war man völlig freigestellt. Ich denke, die besten Präsentationen kamen eindeutig aus der Spectrum-Ecke. Gleich 6 Demos wurden hier vorgestellt, auf dem C-64 war es nur eines. Die Atari-User waren zwar ähnlich

zahlreich vertreten, aber hatten wesentlich weniger Beiträge und die Qualität beeindruckte mich auch weniger. Es scheint so, dass der Atari nicht so Demo-geeignet ist aufgrund einiger Restriktionen (nur eine Farbe in einer horizontalen Linie). Eigentlich ist der C-64 normalerweise für grafische Effekte wohl am besten geeignet, aber wie gesagt, gab es nur 1 Demobeitrag. Für den Schneider/Amstrad CPC wurden sogar nur 3 Songs vorgestellt, im Grafik-, Intro- und Demobereich gab es keine Einreichungen.

Die gesamte Präsentation zog sich über Stunden, wobei sich viele danach hungrig in nahe liegende Bars und Bistros verzogen. Ich blieb noch etwas und ließ mich vom Rahmenprogramm unterhalten, verließ aber auch gegen 23 Uhr die Party. Die Ergebnisse wurden über Nacht ausgewertet und am nächsten Tag bereits um 8 Uhr präsentiert. Hier war ich allerdings nicht mehr anwesend, das hätte sich wohl nicht mehr gelohnt.

Es bleibt auf jeden Fall meine Gratulation an die Veranstalter für eine gelungene Party und ich möchte mich den Worten des Atari-Musikers „Lisu" anschließen, dessen Beitrag zwar letzter wurde, aber der immerhin seinen Gewinn des Musikratewettbewerbs so kommentierte „Ich möchte vor allen den Besuchern und Fans danken, ohne die dieser Erfolg nicht möglich gewesen wäre".
Weiter so! Ich freue mich schon auf das nächste Jahr und vielleicht auf noch mehr internationale Beteiligung. Man muss nicht anwesend sein, um einen Beitrag einzureichen, jeder kann etwas einsenden. Die offizielle Forever-Homepage: www.zeroteam.forever.box.sk

Te

SPECTRUMANIA IN WITTENBERG

Ich habe eine email von Norbert erhalten:

„Hallo Benjamin Versteeg !

Ich bin Norbert Opitz, der Organisator des Spectrum-Treffens in Wittenberg am Sa./So. 26./27. Aug. 2006.
Ich sende hier eine Anfahrtsbeschreibung als Text und im Anhang eine Karte von Wittenberg mit eingezeichneten Weg zum Treffen für die nächste SUC-Session.

Da die meisten Besucher zum Spectrum-Treffen in Wittenberg über die Autobahn A 9 anreisen, gilt diese Anfahrtsbeschreibung.

Die A 9 ist an der Anschlussstelle 8 (Coswig) zur B 187 verlassen. Nach rechts abbiegen, der B 187 folgen, in Richtung Coswig über Griebo nach Wittenberg. Vom Ortseingang Wittenberg geht die B 187 als Hauptstraße ca. 4 km fast geradeaus. Dann kommt eine Rechtskurve mit einer Ampel, gleich danach ist eine Brücke über die Straße zu sehen, hinter dieser rechts abbiegen zur B 2 nach Potsdam, und man kommt über diese Brücke. Gleich danach kommen eine Rechts- und Linkskurve mit Ampel, Da ist man auf der Berliner Straße. An der fünften Ampel nach der Brücke nach rechts in die Lutherstraße abbiegen. Auf dieser ca. 1 km geradeaus und an der dritten Ampel nach rechts in die Wilhelm Weber Straße. An dieser Kreuzung sieht man das Haus, in dem jetzt der Kulturbund Wittenberg ist (siehe www.kulturbund-wittenberg.de/pc-club). Nach 50 m steht rechts die Post und links gegenüber die Einfahrt zum Parkplatz. Die Einfahrt liegt ungünstig an einer

Straßeneinmündung. Leider sind die Räume des Kulturbundes und der Parkplatz nicht mehr so nahe beieinander wie am alten Standort. Man muss 50 m laufen und dann noch zwei Etagen hoch steigen, denn direkt vor dem Haus ist Halten und Parken nicht erlaubt.

Zum Treffen ist wieder die Möglichkeit für Imbiss und Getränke gegeben.

Wer in Wittenberg übernachten möchte, da werde ich wieder Zimmer besorgen.
Dazu hier meine Adresse:
Norbert Opitz
Berliner Str. 49
06886 Lutherstadt Wittenberg

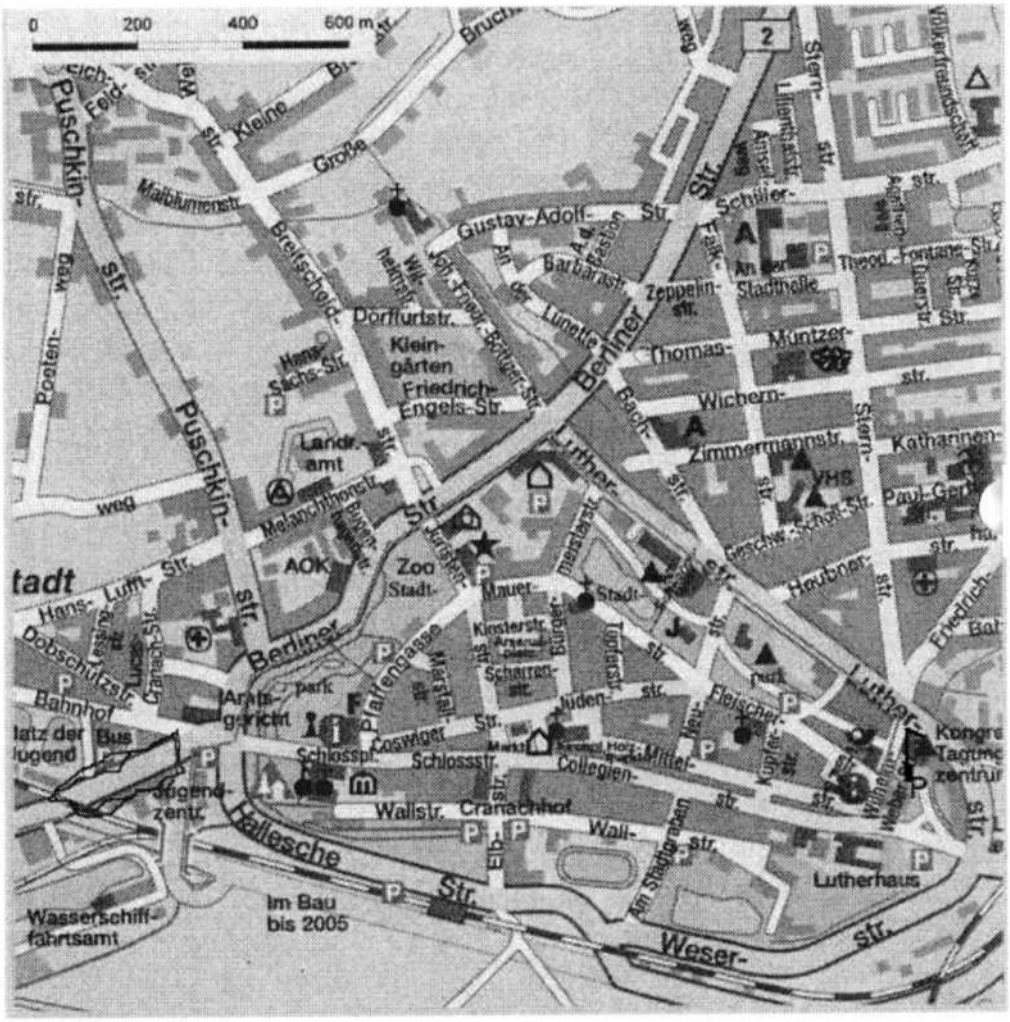
E-Mail: eknowb@t-online.de
Telefon: 03491-401573 (werktags nach 16 Uhr)
Handy: 0175-7556945 (nur während des Treffens)

Ich hoffe, dass ich die Anfahrtsbeschreibung rechtzeitig vor dem Specci-Treffen sende.

Mit freundlichen Grüßen

Norbert Opitz"

Wer Wittenberg besucht, ist aufgefordert, uns darüber einen Bericht zu schicken!



ben.versteeg@benophetinternet.nl

Ben